LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER

COLIN MCRAE RALLY 3.0
Il miglior rally della scorsa generazione pronto all'evoluzione su PlayStation2

94
LUGLIO/AGOSTO 2002
ISSN 1126-3652
Gruppo Editoriale FUTURA
4,00 € uro
Sped. in abb. post. -45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

ANTEPRIME
ZOE: the 2nd Runner
Metal Gear Solid 2 Substance
Burnout 2: Point of Impact
Lara Croft Tomb Raider: TAoD
TimeSplitters 2
Silent Hill 3
Red Faction 2
Shinobi
TOCA Race Driver
Devil May Cry 2
Rayman 3
Auto Modellista
Rygar
The Mark of Kri

SLY RACCOON RATCHET & CLANK
Il platform game rivisto e rivoluzionato

CONTRA: SHATTERED SOLDIER
Konami riscopre le due dimensioni

SOCOM U.S. NAVY SEALS
Alla scoperta della simulazione militare più realistica in arrivo su PS2

TBWA\ITALIA

LA PROMOZIONE È SICURA.

"PS" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it.

*Prezzo consigliato.

PS ONE TUA A SOLI € 89,99.*

I NUOVI SOFTWARE A SOLI € 29,99.*
I PLATINUM A € 19,99.*

INOLTRE COME ACCESSORI
PUOI AGGIUNGERE IL NUOVO SCHERMO LCD A CRISTALLI LIQUIDI E IL CAR'S ADAPTOR. PS ONE NON È MAI STATA COSÌ POTENTE.

TORTUGA covo creativo

Preparatevi a far cantare i motori.

PlayStation 2
the RACE trophy
2002

Manca poco al grande evento. Il più straordinario torneo che possiate immaginare arriverà presto anche da voi. Sarete tutti contro tutti, su tutti i circuiti, con tutti i piloti in una emotion experience senza precedenti. Fino all'ultima decisiva sfida. A Milano. Assolutamente da non perdere.

"PS" e "Playstation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.

in questo numero 94

SUPER CONSOLE

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Paolo Nobili, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

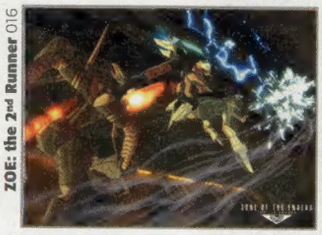
Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 16176760 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
I versamenti vanno effettuati sul CCP n°16176760
STAMPA
Roto2000 S.p.A. - Casarile (MI)
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

SOCOM U.S. Navy Seals 010


ZOE: the 2nd Runner 016

Contra: Shattered Soldier 026

Ratchet and Clank 028

Colin McRae Rally 3.0 038

Medal of Honor: Frontline 050

Prisoner of War 052

MSG Giren's Greed 054

V-Rally 3 056

Aggressive Inline 060

ANTEPRIME

036 Alter Echo
044 ATV Offroad Fury 2
040 Auto Modellista
043 Burnout 2: Point of Impact
038 Colin McRae Rally 3.0
026 Contra: Shattered Soldier
021 Devil May Cry 2
043 F355 Challenge
044 Freekstyle
036 Haven: Call of the King
045 Jet X2O
022 Lara Croft Tomb Raider: TAoD
046 Madden NFL 2003
020 Metal Gear Solid 2 Substance
037 Mortal Kombat Deadly Alliance
046 NFL 2K3
047 Pride FC
035 Project BG&E
028 Ratchet and Clank
034 Rayman 3: Hoodlum Havoc
018 Red Dead Revolver
015 Red Faction 2
024 Run Like Hell
024 Rygar: The Legendary Adventure
023 Shinobi
037 Silent Hill 3
032 Sly Raccoon
010 SOCOM U.S. Navy Seals
048 Syberia
025 Tenchu 3: Wrath of Heaven
019 The Mark of Kri
018 The Thing
014 TimeSplitters 2
041 TOCA Race Driver
045 Tony Hawk's Pro Skater 4
047 War of the Monsters
043 Wreckless: the Yakuza Missions
016 Zone of the Enders: the 2nd Runner

RECENSIONI

060 Aggressive Inline
058 F1 2002
050 Medal of Honor: Frontline
056 Mobile Suit Gundam Giren's Greed
052 Prisoner of War
056 V-Rally 3
062 World Fantasista

RUBRICHE

006 PlayWorld
064 PlayGround
070 PlayFAQ
071 R&B Cafe
072 Oddities
074 PlayVideo
076 Game Development
078 OuterWorlds
092 Retro History
094 The First Place
096 MBF Today
098 Q&A

OuterWorlds 078

EDITORIALE

Confezionare il "numero dell'E3" di **Super Console** non è come confezionare un numero qualsiasi. E' un'impresa titanica. In poco più di due settimane c'è da mettere insieme la produzione ludica dei prossimi dieci mesi in un'ottantina di pagine di redazionale. E con i Mondiali in pieno svolgimento, quest'anno è stato più impegnativo del solito. Se tutta l'Italia si ferma per vedere le partite della Nazionale, perché non dovrebbe farlo anche **Super Console**? Sballottata fra dovere e piacere più di quanto già non fosse per via del settore in cui lavora, la redazione di **Super Console** si è data comunque da fare per portare in edicola ciò che adesso avete fra le mani: un numero per certi versi unico. Non credo troverete altrove l'offerta redazionale che vi verrà proposta appena volterete pagina. Cinquanta anteprime non solo di giochi PlayStation2, ma anche Xbox e GameCube. Dopo **SOCOM**, **ZOE2**, **Devil May Cry 2, Contra**, **Colin McRae Rally 3.0, Ratchet & Clank**, **Sly Raccoon** e tanti altri, si passa a **Zelda**, **Mario Sunshine**, **Metroid Prime**, **Wario World**, **Resident Evil 0**, per poi spostarsi ancora, con **Panzer Dragoon Orta**, **Dead to Rights**, **Tekki**, **Splinter Cell**, **Sega GT2002.** Quindi i resoconti delle conferenze pre-E3 dei tre protagonisti del mercato videoludico. Sony (con la sua arroganza), Nintendo (con la sua magia), Microsoft (con la sua voglia di far bene). E' tutto qui, in un'ottantina di pagine scritte con sangue e passione. Tutto insieme in una sola rivista.

Torniamo a palare dei Mondiali. I Mondiali dei videogiochi, chiaro. Si sono svolti dal 22 al 24 maggio scorso presso il solito Convention Center di Los Angeles.
Chi li ha vinti? Fate un nome.
Se avete risposto Sony, avete vinto.
Se avete risposto Nintendo, avete vinto.
Se avete risposto Microsoft, avete vinto.
Ma prima di passare dalla cassa per ritirare l'orsacchiotto lasciatemi spiegare perché.

Sony
PlayStation2 non è sul mercato da due anni, bensì da otto. La reputazione e l'esperienza maturate da Sony Computer Entertainment con PlayStation e allo stesso tempo gli ottimi rapporti stretti negli anni passati con l'industria, si ripercuotono su PlayStation2, che nei suoi primi due anni di vita ha venduto circa il doppio (se non addirittura il triplo) di quanto avesse venduto PlayStation nel medesimo periodo. E' quindi una vita di rendita quella che Sony ha il lusso di concedersi e che i suoi avversari non hanno. E si vedeva in fiera. Tutt'altro che lasciva, la presenza di Sony è stata un'onnipresenza, non soverchiante ma penetrante, non soffocante ma serpeggiante. Poteva capitare di attraversare uno stand privo di giochi per GameCube o Xbox, ma mai per PlayStation2 (ok, quelli di Microsoft e Nintendo fanno caso a sé). PlayStation2 come dato di fatto all'E3 2002. La fiera, per Sony e con Sony, l'hanno fatta le terze parti.

Nintendo
Con il lancio di GameCube archiviato si passa all'edificazione della base installata. Alla fase due. Di cosa ha bisogno Nintendo quest'anno? Dei suoi Mario e Zelda. E sono loro, **Mario Sunshine** e **The Legend of Zelda** per GameCube a calamitare l'interesse dei presenti. Bastava vedere quanta gente era lì a provare le nuove creazioni di Miyamoto per rendersi conto che ci penseranno loro a spingere il sistema. Nintendo aveva bisogno di dimostrare questo, che è ben armata e se la può cavare benissimo anche senza un tracotante supporto delle terze parti. Servono giochi "adulti"? Nintendo risponde con **Metroid Prime**, uno sparatutto in soggettiva che non solo risolve la questione anagrafica, ma ambisce a ridefinire il genere su console. Un po' com'è stato il caso di **Pikmin** nell'ambito degli strategici in tempo reale.

Microsoft
Xbox vive un momento infelice. A picco in Giappone, in bilico in Europa, regge in America. Da new entry non poteva sperare di meglio. L'anno scorso aveva sbagliato tutto: una presenza in fiera trascurabile, giochi largamente incompleti ed un **Halo** mostrato in modalità multiplayer a 10 fotogrammi al secondo. Quest'anno ha fatto un passo in avanti. E questa è già una vittoria. Il supporto di Sega si è fatto sentire con **Panzer Dragoon Orta** e **Sega GT2002** (un po' meno con Shen Mue II, quasi identico alla versione DC) mentre Microsoft è parsa più determinata, seria, intimamente coinvolta, grazie a giochi "interni" come **Blinx** e **Kung Fu Chaos** e a nuove esclusive, come quella che lega **Splinter Cell** di Ubi Soft ad Xbox fino alla fine dell'anno. In sintesi, Microsoft aveva bisogno di mostrarsi dinamica e operativa, piuttosto che passiva e decadente. Ed è così che si è presentata all'E3 2002. Molto bene.

Cosa è possibile dedurre da questa triplice vittoria? Com'è possibile che i Mondiali del videogioco determinino tre vincitori? E' possibile perché esiste una differenza fondamentale fra i Mondiali di calcio e i Mondiali dei videogiochi: i tifosi. Il tifoso calcistico tifa per la propria squadra. Dice "abbiamo vinto!" anche al termine di 90 minuti di pessimo calcio. Il tifoso videoludico, invece, tifa per il videogioco, dice "che bello questo gioco!" a prescindere della console su cui gira. E del marchio che vi campeggia sopra. Illuminati da questo distinguo, torniamo a porci la domanda di poco prima: cosa è possibile dedurre da questa triplice vittoria? Semplice: vincitore è chi fa bel gioco, vincitore è chi ci offre **Halo** o **Panzer Dragoon**, chi ci offre **Zelda** o **Mario**, chi ci offre **GT3** e **MGS2**. Stai a vedere che il vincitore è il videogioco. Alla fine della fiera. *D'oh.*

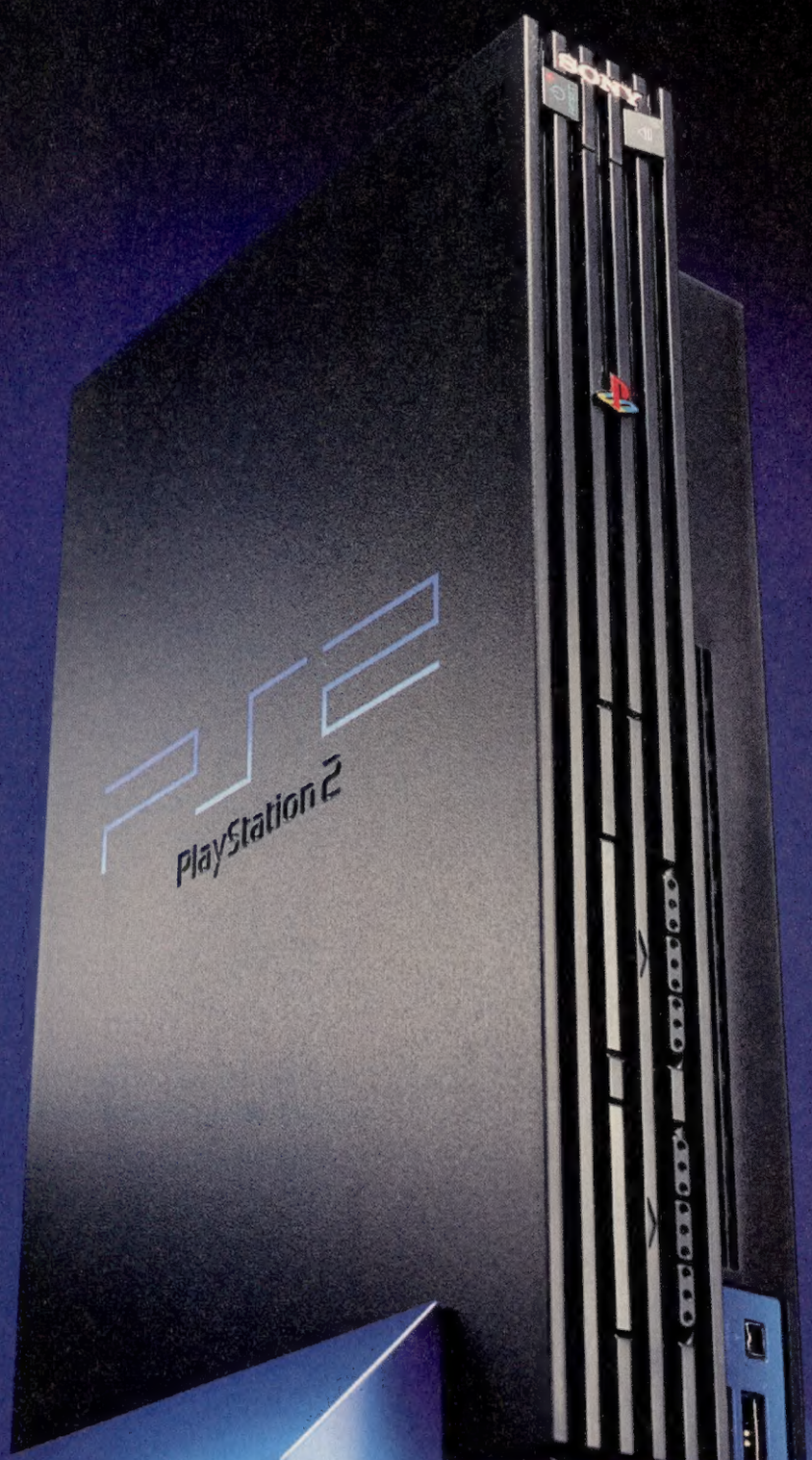
marcello**cangialosi**

Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

a cura di marcellocangialosi



L'arroganza del vincitore

La sala in cui fra 10 minuti si terrà la conferenza stampa di Sony Computer Entertainment of America è piena come un cinema del centro alla prima di *Star Wars Episode I*. Siamo in un capannone del Los Angeles Entertainment Center, ad una dozzina di minuti a piedi dal Los Angeles Convention Center in cui domani si svolgerà l'edizione 2002 dell'Electronic Enterntainment Expo. E' la mattina del 21 maggio 2002. Fuori fa un caldo infernale e la luce non proietta ombre ma radiografie. Qui dentro sembra notte fonda e la temperatura è gradevole. Sulla parete alle spalle del palco campeggiano schermi di differenti dimensioni. Uno gigante, al centro, ed un'altra ventina circa sparpagliati tutto intorno ad abbracciare la platea. In "curva sud" - un piano rialzato semicircolare accessibile percorrendo qualche gradino che si distende dalla parte opposta del palco - una selva di cavalletti sorreggono telecamere e macchine fotografiche pronte a riprendere/immortalare lo spettacolo che comincerà a breve. Ormai fra 8 minuti. A giudicare dal numero di spettatori appiedati, schiena ritta, mento in alto e sguardo a scandagliare la platea, trovare un posto a sedere sarà come trovare un Autogrill nel Sahara. Improbabile, volendo essere ottimismi. Ma nella lunga serie di spalle della terzultima fila c'è un gap. Un posto vuoto. Oppure un nano seduto. Invece è una macchina fotografica, distesa al fianco del suo proprietario, un ragazzo sulla ventina. *"Chiedo scusa, è libero quel posto?"* Il giovane accenna ad un sì col capo e tira a sé il suo strumento impressionante. Un'ultima occhiata alla gente ancora in piedi, in curva sud, sotto la curva sud, ai lati della curva sud e ci sediamo pensando che tutto il mondo è paese. Un'occhiata all'orologio: mancano appena 2 minuti.

I numeri del successo

Hardware

Unità distribuite fino al 5 maggio 2002

Nord America	11.25 milioni
Gippone/Asia	9.99 milioni
Europa	8.78 milioni
Nel mondo	**30.02 milioni**

Unità vendute fino al 13 maggio 2002

Nord America	9.5 milioni

Software

Unità distribuite fino al 31 marzo 2002

Nord America	69.9 milioni
Gippone/Asia	47.4 milioni
Europa	42.8 milioni
Nel mondo	**160.1 milioni**

Titoli disponibili al 31 marzo 2002

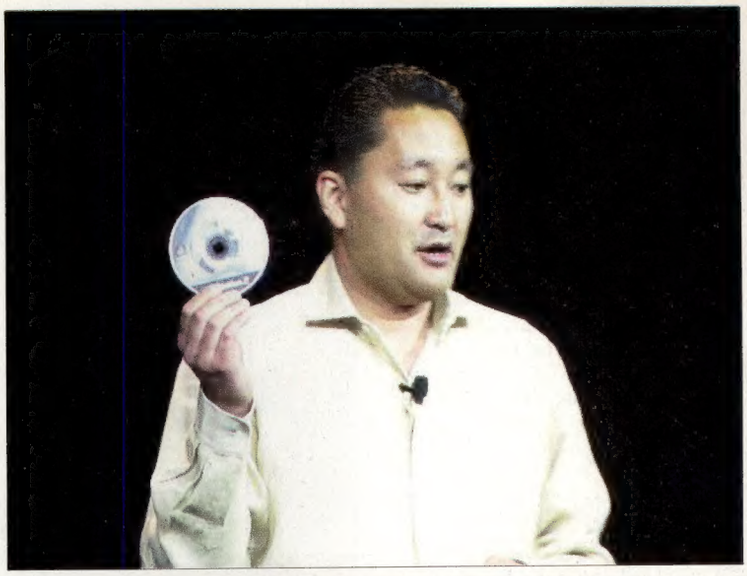
Nord America	268
Gippone/Asia	501
Europa	245

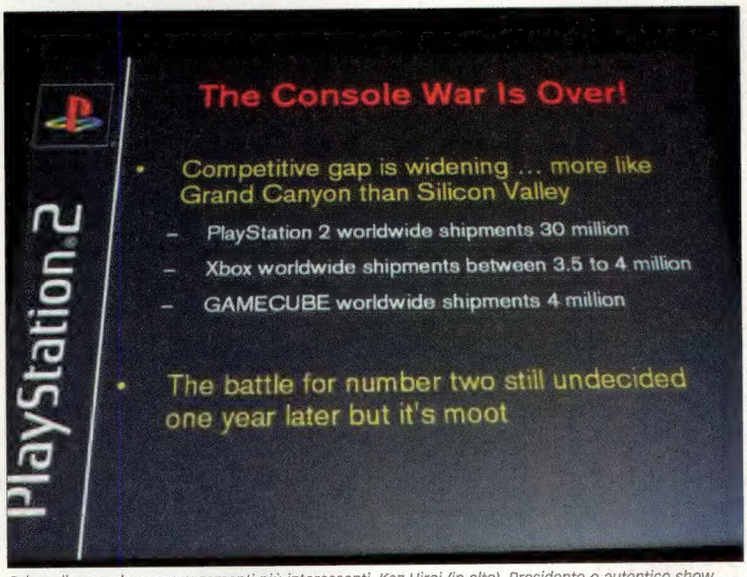
Due minuti

Il palco è terribilmente spoglio. Giusto una poltrona, un tavolino basso ed un pulpito, sulla destra, con l'effige quadricromica PlayStation sul davanti. Gli schermi offrono immagini da sfondo scrivania: sfumature celesti sorvolate dal lento incedere di indistinte figure geometriche dai tratti bianchi e sottili. E' questo ciò che vede PlayStation quando sogna? Quanta poesia. Quasi ci vomitiamo addosso. La gente chiacchiera chiassosamente intorno a noi. Impossibile discernere le parole, ma limpide riecheggiano alcune risatine. Si respira un'aria tranquilla, soave, quasi irreale, mentre si attende l'inizio delle danze. Coccolati dall'oscurità e da una sedia adeguatamente accogliente, quasi ci appisoliamo drogati dal jet lag. Ma un istante prima di chiudere definitivamente le palpebre, e mentre la bolla al naso cominciava a gonfiarsi, un tuono esplode nelle orecchie. Musica techno incazzatissima spazza via il chiacchiericcio dei presenti mentre sparpagliati sugli schermi si susseguono a ritmo serrato immagini variegate, di gente che urla *"Go! Go! Go!"*, di console Sony, PSone, PS2, schermo LCD, flash di trasmissioni televisive, Lara Croft che fugge da un'esplosione (**Tomb Raider**), il manubrio di un ATV in corsa (**ATV Offroad 2**), un Garand che fa fuori nazisti (**MOH: Frontline**), un ninja che salta (**Shinobi**), uno sguardo (**Kingdom Hearts**), un DualShock e nel mentre, miscelati a questo indecifrabile tour de force retinico, messaggi dalla forza subliminale si frappongono nero su bianco o bianco su nero. Begin. Evolution. Different Culture. Provocative. Irriverent. Estreme. Creativity. Vision. Inspiration. Abbagliano, ammiccano, disorientano. La musica sale, il ritmo si serra, il tono si acuisce, e sugli schermi ci sono ormai solo parole, fiammeggianti, flashanti, da attacco epilettico. E proprio quando il cervello sta per esplodere e gli occhi per implodere, una virata: gli schermi si oscurano tutto d'un colpo e dell'inferno techno resta in vita solo uno strumento. Poi, loghi "PS" prendono a brillare lì dove prima si scatenava il rave party fotonico, mentre sul megaschermo principale leggiamo, in sequenza: Live. Play. Dream. Believe. E quindi, la frase: LIVE IN YOUR WORLD. PLAY IN OURS. Lo slogan della nuova campagna promozionale di Sony. Al posto di alcune lettere, i quattro simboli PlayStation. Non male davvero, ma intanto ci massaggiamo le orecchie e ci stropicciamo gli occhi.

Intoccabili

"Please welcome Kaz Hirai" recita la voce fuori campo ed il presidente di SCEA sale sul palco su un tappeto di applausi, braccio alzato in segno di saluto, indossando pantalone scuro e camicia chiara aperta all'altezza dello sterno. Fisico robusto per un giapponese. Mani conserte attorno al telecomando dello slider PowerPoint, Hirai si





Prima di procedere con argomenti più interessanti, Kaz Hirai (in alto), Presidente e autentico show man di SCEA, ha mostrato il primo bollettino della console war. Con tanto di proclama di vittoria.

rivolge alla platea: *"Grazie per essere qui presenti alla conferenza Sony per l'E3 2002. So che vi siete svegliati presto stamattina perciò grazie ancora per essere qui con noi."* Un silenzioso "figurati" soffia dalla platea. "Come ormai è quasi tradizione ad ogni nostra conferenza," continua Hirai, *"vorrei approfittare dell'occasione per esprimere riconoscenza all'uomo che ha dato inizio a tutto. Quindi vi prego di unirvi a me nel dare il benvenuto al Presidente e CEO di Sony Computer Eneterntainment, Mr. Ken Kutaragi."* Il papà di PlayStation si alza dalla prima fila della platea tra una pioggia di flash ed applausi. Polo marrone. Colletto sollevato. Si volta con un sorriso accompagnato da saluto con la mano. Si risiede 4 secondi dopo.

Quella del saluto a Kutaragi non è l'unica tradizione rispettata nelle recenti conferenze di SCEA. Hirai procede infatti nell'altrettanto tradizionale illustrazione degli ultimi dati relativi all'industria video-

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...
- - PER PRIVATI - - PER RIVENDITORI - -
BLACK BOX Games
e-mail: info@black-box.it
tel. 0571684774 fax 057128989
Via Masini 101 Castelfiorentino (Fi)

ludica tout court, portandone a coscienza dei presenti l'ottimo stato di salute ed il suo spedito approssimarsi in termini di dimensioni a quella dell'industria musicale, con un volume di vendite al dettaglio che nel 2001 ha registrato un incremento del 43% per un fatturato totale di 9.4 miliardi di dollari. Mica male. Ma perché Sony parla dell'industria videoludica nel suo complesso piuttosto che del mercato PlayStation nello specifico? Ed è mentre ci si pone questo dubbio che Kaz Hirai comincia ad ostentare un'arroganza che seppur tutt'altro che latente nelle passate conferenze stampa, mai prima d'ora si era manifestata con tanta sfacciataggine. Una pausa del capoccia Sony, quindi: *"Permetteterni adesso di fare un annuncio importantissimo"*. Tutti in platea vengono colti da un sussulto. Dopo l'annuncio del taglio del prezzo di PlayStation2 la settimana antecedente l'E3, nessuno si aspettava un nuovo "annuncio importantissimo" a così breve distanza. Di cosa si tratterà? Un nuovo gioco in esclusiva per il sistema Sony? Prezzo e data di lancio e killer app dell'HDD? Un handheld basato sulla tecnologia a 32bit di PlayStation? In pochi secondi viene in mente davvero di tutto. Hirai schiaccia allora il pollice del suo telecomando, e sullo schermo alle sue spalle compare la rivelazione, a caratteri cubitali rossi su sfondo nero: "The Console War Is Over!" (punto esclamativo compreso). Oh bella. Qualche risatina fra il pubblico. Niente applausi sbracciati. Niente standing ovation. Il dapper alle nostre spalle ci prova dalla curva sud, ma il pubblico non abbocca. Per qualche istante si percepisce una reazione "di circostanza", come una gentile risata rivolta a chi ci ha appena raccontato in maniera teatrale e con eccitata partecipazione una barzelletta delle elementari che conoscono anche nella caverna di Bin Laden. In quanti, fra i presenti, non sono consapevoli della supremazia commerciale di PlayStation2 rispetto alla concorrenza? Magari il giornalista di qualche testata generalista o quotidiano avrà gradito la rinfrescata, ma agli altri addetti ai lavori arriva solo il segnale di una inutile auto-esaltazione. Ma non è una novità. Già l'anno scorso Hirai si interrogava su chi sarebbe arrivato secondo nella corsa per il dominio del mercato videoludico alla luce dell'evidente inattaccabilità della supremazia Sony. In questa occasione è però andato oltre, crogiolandosi nell'entità del distacco con cui PlayStation2 precede Xbox e GameCube sul mercato globale. Sullo schermo i dati parlano chiaro: 30 milioni di PlayStation2 distribuite nel mondo, contro i 3.5-4 di Xbox ed i 4 di GameCube. *"Come vedete,"* commenta Hirai, *"il gap competitivo rispetto ai nostri concorrenti si è allargato. Adesso è più come il Grand Canyon che la Silicon Valley."* E sorride. Sicuro nella sua fortezza silicea, Hirai arriva anche a chiedersi quale dei due sistemi concorrenti avrà la meglio sull'altro nella corsa al secondo posto. Con quella mano sinistra infilata con abbandono nella tasca del pantalone, in un'ostentazione di profonda sicurezza e di sottile maleducazione, immaginiamo il presidente di SCEA sventolare sopra le nostre teste una enorme bandiera blu elettrico con sopra ricamata l'effige PlayStation. E non si capisce perché. Come interpretare questa messa in scena se non come un'indelicata manifestazione di arroganza? Cos'altro può produrre se non un'esaltazione del dirma di stupido e infantile antagonismo sistema-dipendente che corrode e divide da secoli la comunità videoludica? Se è vero che l'industria sta crescendo c'è da chiedersi se lo stiano facendo anche i suoi protagonisti. E fateci vedere i giochi perdio.

Primi giochi online

Madden NFL 2003 (EA)
SOCOM US Navy Seals (SCEA)
Twisted Metal Black Online (SCEA)
ATV Offroad Fury 2 (SCEA)
NFL Gameday 2003 (SCEA)
My Street (SCEA)
Frequency 2 (SCEA)
Tribes Aerial Assault (Sierra)
Time Splitters 2 (Eidos)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
Sega Sports NFL 2K3 (Sega)
Sega Sports NBA 2K3 (Sega)
Sega Sports NCAA Basketball (Sega)

Nel corso della conferenza stampa organizzata da SCEE, è stata annunciata la prossima commercializzazione nel Vecchio Continente dei modelli di PS2 in edizione limitata già distribuiti in Giappone quasi un anno fa. Il prezzo sarebbe ancora da definire. Chris Deering (in alto a destra), inoltre, confida nella commercializzazione del Network Adaptor in Europa per la fine dell'anno, mentre annuncia che i necessari accordi con gli ISP e le compagnie telefoniche di ogni paese (al di là di Telewest) sono già stati siglati e verranno resi noti a breve.

I giochi [perdio]

Gli si può rinfacciare di tutto, ma quando Sony seleziona i titoli da destinare esclusivamente al suo sistema c'è da levarsi tanto di cappello. **Devil May Cry** e **Virtua Fighter 4**, giusto per citarne un paio, non sono niente in confronto al **Grand Theft Auto** di cui Sony Computer Entertainment si è assicurata la permanenza esclusiva sul suo sistema per i prossimi 4 (quattro) anni, incenerendo i pettegolezzi che fino a qualche settimana prima vedevano il titolo di DMA in arrivo anche su Xbox. Al di là della versione PC, nessun'altra edizione del bestseller di Take Two Interactive approderà su nessun altro sistema fino al 2006. Giusto in tempo per PlayStation3. Poco sorprendentemente SCEA ne ha dato l'annuncio en passant, quasi distrattamente, senza mostrare nemmeno mezzo fotogramma del già annunciato **GTA: Vince City** o procedere nelle formalità di rito facendo intervenire sul palco qualche responsabile del progetto. Poco sorprendentemente, si diceva, probabilmente per dare maggior risalto alla presentazione ufficiale di **The Getaway**, il costosissimo progetto di Team Soho di cui **Super Console** ha già parlato diffusamente nei mesi scorsi. Introdotto come "il punto di incontro fra il cinema ed il videogioco", il titolo di SCEE è stato descritto sommariamente da un moscio Brendan McNamara, incapace di promuovere il suo progetto con la forza necessaria a far breccia nei cuori americani, difficilmente entusiasmabili dalla mera prospettiva di percorrere le strade di una Londra digitale fedelmente riprodotta. Alle disquisizioni di carattere tecnologico di McNamara (sofisticati sistemi di animazione facciale e motion capture, scanning dei volti e così via), condite da una battuta che nel soporifero clima della presentazione ha prodotto il luccichio di qualche dentatura (McNamara mostra due foto di uno stesso angolo di Londra. Una vera col cielo limpido e azzurro. L'altra digitale col cielo coperto dal grigiore delle nuvole. E lui: *"Potete capire qual è la Londra reale osservando le due condizioni climatiche"*), ha fatto seguito un breve montaggio di sequenze tratte dal gioco vero e proprio che verrà poi reso disponibile per i test del caso presso lo stand Sony nel corso della fiera. Giudizio critico: non sorprendetevi se del prossimo **GTA** non si sussurrerà neanche fino all'uscita di **The Getaway**, prevista per ottobre. La presentazione di McNamara si è quindi conclusa con il trailer (interpretato da attori in carne ed ossa senza un solo fotogramma di gioco) che Sony intende proiettare nelle sale cinematografiche al duplice scopo di promuovere il titolo e soprattutto - alla luce della sua identificazione come punto d'incontro fra cinema e videogiochi - di "stimolare nella gente che va abitualmente al cinema l'interesse per i videogiochi."

Un filmato di **Ratchet & Clank** con l'invito a provare la demo in fiera ha chiuso la prima parte del momento ludico della conferenza SCEA.

Online gratis

La seconda parte della conferenza era interamente incentrata sull'online gaming. Fra le mani di Kaz Hirai compare il Network Adaptor per PlayStation2. Il presidente lo mostra alla platea tenendolo per le dita e dice: *"tutto quello che vi servirà per andare online con PlayStation2 è... un nichelino."* Nel frattempo infila una mano in tasca, recupera una moneta e la porta su una delle viti d'aggancio del NA mimando il movimento rotatorio del caso. Facile. Dell'HDD neanche una parola, ma il motivo è palese: Sony vuole andarci con i piedi di piombo. Il che, detto così, sembra una contraddizione alla luce di quella "broadband revolution" di cui la società nipponica si è detta promotrice a più riprese, ma è davvero con un piano di "cauta penetrazione" nel mass market che Sony intende imporre la sua piattaforma come vettore dell'intrattenimento digitale tout court. Nessuna presa della Bastiglia in una notte quindi. Si parte il 27 agosto con la commercializzazione del NA negli Stati Uniti al prezzo di 39 dollari. Assieme alla periferica verrà distribuito un CD contenente a) il software per la connessione attraverso ISP quali AOL, AT&T, Earthlink, SBC e Sympatico; b) documentazione e video esemplificativi del funziona-

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Luglio/Agosto
Armored Core 2: Another Age (Luglio)
Fireblade (agosto – Midway)
GT Concept (luglio – SCEI)
Legion: Legend of Excalibur (agosto – Midway)
Men in Black 2 (18 luglio – Infogrames)
Pacman World (luglio – Namco)
Premier Manager 2002 (29 agosto – Infogrames)
Taz Wanted (agosto – Infogrames)
TOCA Race Driver (5 luglio – Codemasters)
Transworld Surf (25 luglio – Infogrames)

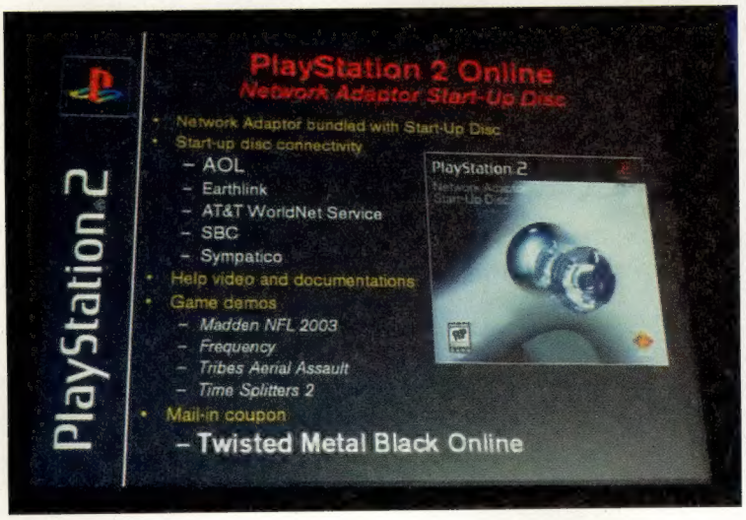
Nel 2002/2003
Aerodancing 4 (Sega)
Alter Echo (THQ)
ATV Offroad Fury 2 (SCEA)
AutoModellista (Capcom)
Battle Engine Aquila (19 settembre – Infogrames)
Burnout 2 (ottobre – Acclaim)
Colin McRae Rally 3 (settembre – Codemasters)
Commandos 2 (Eidos)
Contra Shattered Soldiers (Konami)
Cool Girl (Konami)
Crash (settembre – Rage)
Dead to Rights (Namco)
Defender (novembre – Midway)
Devil May Cry 2 (Capcom)
Dragon Ball Z (novembre – Bandai)
Exo (settembre – Infogrames)
F1 2002 (febbraio – Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Formula One 2002 (settembre – SCEE)
Freekstyle (EA Big)
Gundam Federation VS Zion (settembre – Bandai)
Gungrave (Sega)
Haven: Call of the King (novembre - Midway)
Jet X20 (SCEA)
Kinetica (SCEA)
Malice (Argonaut)
Madden NFL 2003 (EA)
Maximo 2 (Capcom)
MGS2 Substance (Konami)
Micromachines (marzo – Infogrames)
Mission: Impossible (marzo – Infogrames)
Mortal Kombat 5 (novembre – Midway)
NASCAR Heat (Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
NHL Hitz 2003 (novembre – Midway)
Ninja Assault (Namco)
Onimusha 2 (Capcom)
Pride FC (THQ)
Primal (SCEE)
Ratchet & Clank (Insomniac)
Rayman 3 (Ubi Soft)
Red Dead Revolver (Capcom)
Red Faction 2 (ottobre – THQ)
Robocop (Titus)
Rocky (novembre – Rage)
Run Like Hell (Interplay)
Rygar (Tecmo)
Scooty Races (Trecision)
Shinobi (Sega)
Silent Hill 3 (Konami)
Sled Storm (EA Canada)
Sly Raccoon (SCEA)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 v.2 (settembre – Sega)
Splinter Cell (Ubi Soft)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Stuntman (5 settembre – Infogrames)
Superman (14 novembre – Infogrames)
Syberia (Microids)
Tekken 4 (ottobre – Namco)
Tenchu 3 (Activision)
Tennis 2K2 (Sega)
Terminator (10 ottobre – Infogrames)
The Getaway (ottobre – SCEE)
The Lost (Irrational Games)
The Mark of Kri (SCEA)
The Thing (Universal)
TIF2003 (settembre - SCEE)
TimeSplitters 2 (Eidos)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
True Crime (novembre – Activision)
Turok Evolution (settembre - Acclaim)
Twin Caliber (Rage Software)
Vexx (Acclaim)
War of the Monsters (SCEA)
Wreckless (Activision)
Xenosaga (Namco)
X-Men: Wolverine's Revenge (Activision)
ZOE the 2nd Runner (Konami)

mento della periferica; c) le demo giocabili (on e off-line) di **Madden NFL 2003**, **Frequency**, **Tribes: Aerial Assault** e **TimeSplitters 2**. Gli acquirenti americani troveranno inoltre nella confezione un coupon da compilare in ogni sua parte e spedire a SCEA per ricevere in omaggio una copia di **Twisted Metal Black Online**. Sintetizzando, per 40 dollari SCEA offre la periferica (un modem a 56K ed un connettore ethernet per la banda larga, tutto in uno), 4 demo giocabili e l'opportunità di ricevere un gioco in omaggio. Davvero niente male. E non è finita qui. Giocare online via PlayStation2 sarà completamente gratuito (salvo, ovviamente, il dazio da pagare al proprio ISP). Avviti il NA alla console (col nichelino di cui sopra), colleghi i cavi del caso, accendi, inserisci il gioco e via, senza mai dover mettere mano alla carta di credito. Ogni gioco si collegherà direttamente attraverso l'ISP dell'utente facendo riferimento ai dati (eventuale numero di telefono, user ID, password e così via) precedentemente inseriti attraverso il menu di configurazione del sistema.

"Il nostro obiettivo, per adesso, non è guadagnare, ma attirare il consumatore on-line" spiega Hirai facendo il gesto del tiro-alla-fune con le braccia. Il che ha perfettamente senso: meglio aspettare che la rete si riempia a dovere prima di tirarla in barca. Per questo motivo Sony non chiederà royalty né percentuali sugli introiti alle proprie terze parti, che a loro volta non chiederanno una lira al giocatore. Ogni publisher, inoltre, potrà gestire la propria rete di server senza poggiarsi obbligatoriamente su quella di SCEA (che sarà comunque disponibile alle software house impossibilitate ad allestirne di proprie). E questa non è una caratteristica da poco della proposta Sony. Come dimostra il caso Electronic Arts (vedi **PlayWorld** del mese scorso), molti produttori preferiscono gestire personalmente le relazioni con la propria clientela, decidere quanto farle eventualmente pagare, in che modo e così via. Anche per i suoi piani online, quindi, Sony persegue una filosofia relazionale analoga a quella che ha determinato il successo della famiglia PlayStation: offrire agli sviluppatori massima libertà operativa. E l'industria sembra gradire. Dei ben tredici titoli che compongono la lista dei primi giochi online-compatibili per PlayStation2, sette sono prodotti da terze parti quali Activision, Eidos, Sega, Sierra e, ovviamente, Electronic Arts.

E' proprio quest'ultima ad entrare in scena per illustrare ai presenti il suo primo progetto online per PlayStation2, al secolo **Madden NFL 2003.** Introdotto con adeguata enfasi da Kaz Hirai, il presidente del colosso americano, John Riccitiello, sale sul palco. Sulla cinquantina, fisico asciutto, capelli brizzolati dal taglio "americano". Dopo i ringraziamenti e le presentazioni di rito, Riccitiello dà inizio alla dimostrazione chiamando in suo aiuto quello che lui definisce "uno dei nostri migliori beta tester". Ma nello stupore generale non è un beta tester qualunque ad entrare in scena, bensì il quaterback dei Minnesota Viking, Daunte Culpepper. E la sala esplode. Terminati gli applausi, Riccitiello riprende la parola: *"Ovviamente, per mostrarvi il funzionamento di **Madden NFL 2003** online ho bisogno dell'aiuto di un altro beta tester. Jevon, ci sei?"* Uno degli schermi disposti sopra il palco si accende e la sala esplode di nuovo. E' Jevon Kearse, difensore dei Titans, in collegamento via satellite dal Tennessee. In mano ha un DualShock2. Dopo un paio di battute fra Culpepper e Kearse che scatenano a più riprese l'ilarità dei presenti, un'ultima star fa il proprio ingresso mediatico sulla scena. Il faccione imponente di John Madden sovrasta il palco dal maxischermo e saluta tutti con un ampio sorriso. Sembra la versione yankee del budda. La sala, stavolta, si rivolta come un guanto dallo stupore. Fra una gag e l'altra, Madden enuncia le caratteristiche dello "Ortifroculon", un sorta di tic nervoso che legherebbe l'occhio umano al movimento delle dita e che a suo dire permetterebbe ai giocatori di **Madden NFL** di avere successo col gioco. In sala c'è gente piegata in due dalle risate. Segue una partita a **Madden NFL** fra Kearse e Culpepper commentata in tempo reale dal famoso telecronista sportivo e sottolineata dal tifo spontaneo dei convenuti. Per esigenze di scaletta, il match viene interrotto anzitempo con Culpepper in vantaggio su Kearse per 7 a 6, e mentre Madden, Culpepper e Riccitiello si congedano dal pubblico, un Kearse visibilmente attapirato chiede a gran voce che gli sia concessa una seconda chance. Ma il tempo è tiranno, caro Kearse. Sarà per la prossima volta. **Madden NFL 2003** uscirà negli States il 20 agosto, una settimana prima del Network Adaptor.

Laddove il titolo di EA ambisce a divenire killer application della periferica Sony, forte anche della sua duplice compatibilità con le connessioni narrowband e broadband, il simulatore militare **SOCOM US Navy Seals** offre invece interessanti indizi sul tipo di esperienza resa possibile dalle connessioni a banda larga. La dimostrazione del titolo di Zipper Interactive dura poco, con alcuni membri del team qui, in loco, impegnati in uno scontro a fuoco con altri membri del team a Seattle, nella sede della softco. Uno scontro a fuoco di cui nessuno riesce a cogliere le evoluzioni. Troppi schermi a riprendere le sparatorie da una mezza dozzina di punti di vista differenti. Nessuno che proferisce parola anche solo per far notare la periferica per la chat vocale che hanno indosso. Una dimostrazione disorganizzata, caotica, incapace di comunicare efficacemente le indubbie potenzialità del prodotto. Un vero peccato. Ma l'E3 vero e proprio rimedierà nei prossimi giorni.



La sorpresa che non sorprende

Mossa probabilmente dalla volontà di promuovere l'online gaming con titoli mirati al mercato di sua pertinenza, SCEA è stata avara di riferimenti a produzioni di origine nipponica. Al di là di **Soul Calibur 2** (erroneamente incluso nell'elenco delle esclusività di cui gode il sistema Sony in uno degli slide mostrati da Kaz Hirai nei primi minuti della conferenza), si segnala un breve filmato di **Resident Evil Online**, scivolato via sul maxischermo del palco senza suscitare eccessiva eccitazione. Il trailer, del resto, non era rivelatore di alcun particolare stuzzicante. Quattro personaggi presumibilmente sotto il comando di altrettanti giocatori, attraversano ambientazioni poligonali (niente fondali in CG quindi, ma piuttosto "alla **Code Veronica**") difendendosi a colpi di pistola da una modesta ostilità zombifera. Grafica nella media. Come quella di **Code Veronica** appunto. Ma lo diciamo mettendo mani e piedi avanti alla luce di una qualità delle immagini inferiore a quanto auspicabile. Informazioni di carattere concettuale/tecnico/strutturale: zero. Data di uscita: sconosciuta.

Giù il sipario

E si conclude così, mestamente, la conferenza SCEA per l'edizione 2002 dell'Electronic Entertainment Expo. Ripercorrendo nella testa gli avvenimenti dell'ora appena trascorsa in quel capannone affollato di gente, ci chiediamo: e quindi? Sony ha divulgato le stesse cifre sul venduto PlayStation2 divulgate a fine marzo. Niente di nuovo. Sony ha divulgato i nuovi prezzi di PlayStation2, PSone e relativi accessori. Anche in questo caso, niente di nuovo. Sony ha mostrato **The Getaway**. Abbiamo già dato. Sony ha annunciato l'edizione online di **Madden NFL 2003** in esclusiva su PlayStation2. Vedi **Super Console** del mese scorso. Sony ha mostrato **SOCOM**. Vedi l'anno scorso. Sony ha mostrato il Network Adaptor. Again, vedi l'anno scorso. Sony ha annunciato il giorno di commercializzazione del Network Adaptor. Visto che il mese era già noto. Sony ha divulgato i dettagli sul contenuto del CD incluso nel package del Network Adaptor. E' necessaria una conferenza stampa per questo? Sony ha annunciato l'esclusività della serie **GTA** per 4 anni. Idem. Sony ha mostrato un filmato di **Resident Evil Online**. Che senza uno straccio di informazioni di supporto ha un valore "nominale".

E potremmo andare avanti per un altro paio di pagine. Dove sono il videogioco che ti sconvolge, la notizia che ti turba, l'evento che ti esalta? Niente di tutto questo era presente in quel capannone del LAEC, nella mattina del 21 maggio del 2002, ad una dozzina di minuti a piedi dal Los Angeles Convention Center. Del resto, quando sei ad un Grand Canyon di distanza dalla concorrenza, puoi permetterti il lusso di fermarti un attimo per riprendere un po' di fiato. Fortuna che nel pomeriggio del medesimo giorno, in un altro capannone del LAEC, a seguito della ben più pacata ed elegante conferenza di SCEE è stato concesso di provare qualche giochino. Se così non fosse stato, quella sera, seduti al tavolo del Johnny Rockets di Santa Monica con un panino gigante fra le dita ed una cannuccia fra i denti, si sarebbe discusso solo di un vincitore e della sua arroganza.

BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI)
VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT
TEL.039/2720499-039/747171 – FAX 039/747171
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIA PPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPCOM GEN.4	66.60
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CAPITAN TSUBASA J 2	72.00
CHANGE GET A ROBOT	51
CHRONO CROSS	51
CHRONO TRIGGER	66.60
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	61.46
DENSHA DE GO PROFESS.	71.80
DENSHA DE GO NAGAYA	71.80
DINO CRISIS 2 JAP	46
DON PACHI	39
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.2 2	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANT. CHRONICLES USA	71.80
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	
EVANGELION	46
GAMBARRE GOEMON	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MAS TER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	35.00
HOKUTO NO KEN 2	71.79
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
SLAYER ROYAL 3	66
S.ROBOT WAR F	56.30

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.50
LUNAR 1 SILVERSTAR STORY	56.00
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56.29
KING OF FIGHTERS 98	61.46
KING OF FIGHTERS 99	35.60
MACROSS VFX 1	46
MACROSS FORTRESS	66.60
MACROSS VFX 2	66.60
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
ONE PIECE GRAN BATTLE 2	72.00
OSHIGAMI USA	TEL
POCKET JIMAN	35.70
ROCKMAN X 6	71.80
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
S.TOKUSATSU 2001	71.80
SAILOR MOON	71.80
SD GUNDAM G ZERO	TEL
SLAYER ROYAL 2	71.80
TALES OF DESTINY 2 USA	51.00
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL
WINNING ELEVEN 2002	TEL

SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS DI: final fantasyTactics, paras site eve, xenogear e final fantasyanthology
EURO 66.60 cadauno .

GALLERIA BIO HAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	61.46
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	61.46
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	61.50

ACCESSORI PSX:

PS-ONE	102.00
JOYPAD COMPATIBILE	5.10
MEMORY CARD 15B	5.10
MEMORY CARD 120B	13.94
MULTITAP	20.14
PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.00
PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
CAVO SCART RGB	7.75
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	29.00
CONVERTITORE ACTIONREPLY	
PERVEDERE TUTTI I GIOCHIUSA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	15.50
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE	

DREAMCAST/NEO GEO /GBA
PC ENGINE/SUPERFAMICOM
SATURNGAMECUBE
MDRIVENEOGEO POCKET

PLAYSTATION 2

GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF. EURO	399
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	489.00
AUTOMODEL LISTA	TEL
2002 FIFA WORLD CUP	TEL
ACE COMBAT 4	77.00
ALIVE WORLD SOCCER 2002	TEL
ALPINE RACER 3 NAMCO	TEL
ARMORED CORE 3	TEL
BLA CK MATRIX 2	TEL
DEVILMAY CRY	79.90
DENSHA DE GO SHINKANSEN	79.90
DYNASTY WARRIOR 3	79.90
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANT ASY XI	TEL.
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	72.00
GUNGRAVE	TEL
GUN SURVIVOR 3	TEL
GUNDAM SENKY LAS T WAR CHR.	TEL
KENGO 2	TEL
ICO	76.95
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
LE MANS 24 HOURS SEGA	TEL
JET DE GO 2	TEL
KINGDOM HEARTS	TEL
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	82.00
RAGINBLESS	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	82.00
RUNABOUT 3 NEO AGE	TEL
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SILENT HILL 2	72. 00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA	59.90
ONIMUSHA 2	TEL
GRANDIA 2	89.90
PROJECT FIFA WORLD CU P	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	77.00
MAXIMO	59.90
MOTO GP 2 JAP OFFERTA	51.00
NBA 2K2	TEL
POPOLO CROIS	TEL
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SMASH COURT TENNIS NAMCO	TEL
S.ROBOT WAR IMPACT	82.00
STAR OCEAN 3	TEL
SUIKODEN 3	TEL
TEKKEN 4	79.00
VIRTUA FIGHTER 4	55.00
ZEONIC FRONT GUNDAM 0079	72.00
ZERO	72.00
WINNING ELEVEN 6	TEL
VA MPIRE NIGHT	72.00
WORLD FANTASISTA	TEL
WILD ARMS 3	82.00
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

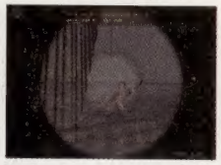
ACCESSORI:

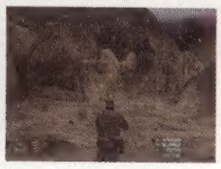
VGA BOX	71.80
MEMORY 8MG	40.80
JOY PAD	35.70
REGION X	33.10
MODEM	TEL
GOLD RGB CABLE DVD	25.30
GAMESTUDIO PER VEDERE I TITOLI	

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **ZIPPER INTERACTIVE** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **16 ONLINE** DATA DI USCITA **27 AGOSTO**

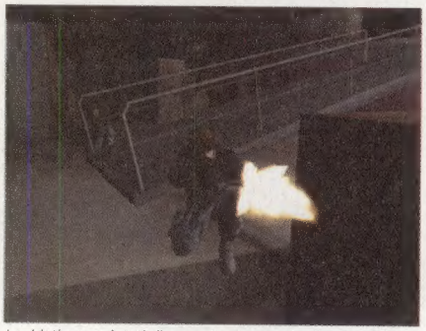
SOCOM U.S. Navy Seals

I Navy Seals di Zipper Interactive guidano l'ingresso di PlayStation2 sul terreno minato dell'online entertainment. E questa è solo una parte del piano...





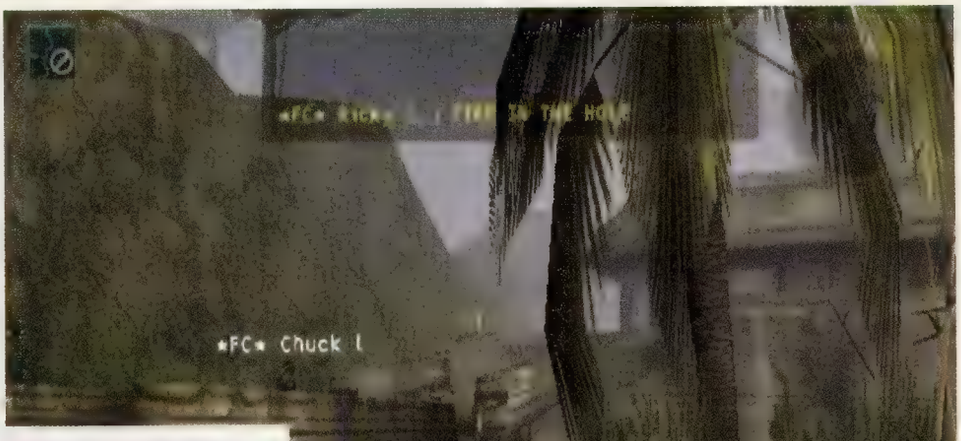
I propri compagni possono essere direzionati combinando l'uso del reticolo di mira ai comandi vocali. Puntando la propria arma verso una determinata locazione è possibile ordinare di piazzare una bomba in un punto della scenografia, l'attacco o la difesa di un preciso bersaglio oppure la copertura o il pattugliamento di un'area specifica.



I soldati sono dotati di un vasto repertorio di animazioni. Oltre a camminare, correre e sparare, possono avanzare piegati sulle ginocchia o sdraiati per terra, oppure sporgersi dagli angoli. Si, come Solid Snake.

No, **SOCOM U.S. Navy Seals** non è il solito sparatutto per console. Puoi portarti dietro solo due armi alla volta, una manciata di granate e magari un po' di C4. Non esistono punti di rifornimento di munizioni. Se fai lo sborone e ti ritrovi a corto di proiettili sono guai: o li recuperi rovistando fra eventuali cadaveri o resti a tremare accucciato nell'ombra. Non esistono punti di ristoro o medikit per recuperare energia perché non esiste energia. Basta un colpo alla testa per restarci secchi. Un paio al corpo e ti accasci al suolo in un lago di sangue. Si, **SOCOM** è una simulazione di guerriglia altamente realistica, più vicina a **Rainbow Six** che ad **Half Life**. Ma non solo. **SOCOM** è soprattutto un gioco di squadra. *"Nella maggior parte delle missioni se non hai i tuoi compagni con te o non li usi in maniera strategica non puoi portare a termine la missione. Quindi tu devi proteggere loro in modo che loro possano proteggere te. Più persone mantieni in vita durante la missione e più facile è la missione stessa. Se loro sopravvivono anche tu sopravvivi. Ed ottieni anche un punteggio migliore."* Così David Sears, direttore creativo di Zipper Interactive da oltre due anni a capo del team di sviluppo, sottolinea la prevalenza del lavoro di squadra sull'azione solitaria. In **SOCOM** il giocatore fa parte di un gruppo di quattro Navy Seals incaricato di portare a compimento svariate missioni antiterroristiche caratterizzate dalla presenza di forze nemiche soverchianti. Piuttosto che lanciarsi in assalti a mitra spianato (o prima di prodursi in simili attacchi suicidi) è necessario sopperire alla propria inferiorità numerica con incisive azioni di gruppo, organizzando piani di attacco corali, impartendo ordini ai propri compagni a seconda dell'evoluzione delle operazioni, ed agendo, in sintesi, come agiscono i veri Navy Seals. Per ricreare con la maggior accuratezza possibile le azioni di queste particolari forze speciali americane, Zipper Interactive ha coinvolto veri Navy Seals nello sviluppo del progetto. Grazie a questo accordo (**SOCOM** è ufficialmente il primo videogioco a vantare la collaborazione dei Navy Seals) il team di sviluppo ha potuto registrare il suono prodotto dagli spari di oltre 35 armi in dotazione ai Seals e minuziosamente ricreate nel gioco. Veri Seals in tenuta da combattimento hanno posato nelle sessioni di motion caputre presso gli studi di Sony in Foster City per conferire la dovuta autenticità alle animazioni dei modelli poligonali, mostrando agli obiettivi dei sistemi di acquisizione le posture corrette, le manovre di avvicinamento e perlustrazione, i segnali gestuali impiegati per comunicare silenziosamente, e così via. Uno scanner laser ha attraversato i volti dei soldati per "mapparne" la mimesi facciale ed i loro corpi per riprodurne con dovizia di particolari le uniformi. Ma soprattutto i Seals hanno offerto consulenza tecnica durante lo sviluppo del gioco vero e proprio suggerendo ambientazioni, tipologie di missioni e strategie di gioco. *"Praticamente ogni missione è stata sottoposta ad alcuni membri dei Navy Seals per verificarne la plausibilità ed in alcuni casi siamo stati invitati a modificarle perché non rispettavano le loro abitudini di combattimento,"* dice Sears. Zipper Interactive si è prodigata a tal punto nell'edificazione di una simulazione realistica dei Navy Seals da aver pensato di riproporre nel gioco una delle loro caratteristiche "comportamentali" più eroiche, vale a dire il recupero dei compagni feriti durante i combattimenti. *"Nella realtà, quando un membro dei Seals viene messo fuori gioco i suoi compagni lo recuperano per portarlo nella zona di estrazione anche se ciò comporta doverseli caricare in spalla per tre miglia,"* dice Brian Soderberg, fondatore di Zipper Interactive. *"Abbiamo provato ad implementare questa caratteristica nel gioco ma ci siamo resi conto che non era molto divertente. Anzi, non lo era affatto."* E' evidente quindi che per quanto realistico, **SOCOM** è figlio di un processo di sviluppo che non dimentica di porre il divertimento davanti a tutto il resto eliminando dalla simulazione quegli elementi che potrebbero inficiarne il potere ricreativo. *"Dato che non abbiamo implementato questa facoltà [di salvare i compagni feriti] i membri del team morti a fine missione ricompaiono vivi e vegeti nella successiva,"* aggiunge Sears.

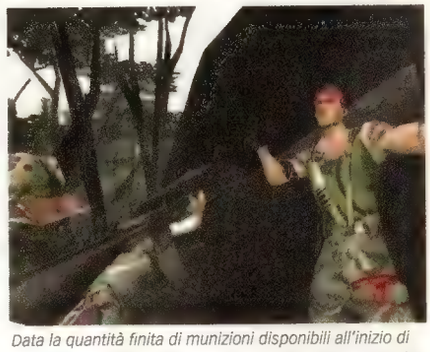
SOCOM propone 12 missioni ambientate in 4 differenti zone del globo: Alaska, Tailandia, Congo e Turkmenistan. Gli obiettivi abbracciano praticamente tutte le tipologie di operazioni in cui vengono impiegati i Navy Seals, dal salvataggio di ostaggi nascosti nel cargo di una nave alla demolizione di avamposti nemici eretti su una collina, dalla designazione laser di bersagli per il bombardamento aereo al recupero di documenti segreti, dalle imboscate alle intercettazioni. Nel corso di ogni operazione potranno inoltre proporsi ulteriori obiettivi secondari il cui soddisfacimento permetterà di accedere ad alcuni bonus. Prima di ogni missione, ed alla luce degli obiettivi e delle condizioni di visibilità determinate da fattori meteorologici o semplicemente dall'ora del giorno, il giocatore è chiamato ad allestire il proprio team assegnando ad ognuno dei suoi membri l'equipaggiamento che ritiene più opportuno attingendo praticamente all'intero arsenale dei veri Navy Seals. Al di là dei



vari fucili di precisione, d'assalto, lancia granate et similia, troviamo anche mine antiuomo ad attivazione remota, claymore, esplosivi nonché fumogeni, granate accecanti e l'immancabile visore notturno. Come già anticipato, ogni soldato potrà portare con sé solo due armi (oltre ovviamente ad una scorta di munizioni, ad un paio di granate e ad altri eventuali attrezzi del mestiere "tascabili"), il che se da un lato limita le potenzialità della singola unità, dall'altro esalta l'importanza del lavoro di squadra e soprattutto invita ad una intelligente diversificazione dell'allestimento dei propri compagni distribuendo con oculatezza armi pesanti, silenziate, di precisione e quant'altro. Ogni arma presenta inoltre differenti caratteristiche mutuate dalla realtà ed alcune offrono una triplice modalità di sparo (colpo singolo, raffica breve o fuoco automatico) intercambiabile pigiando sullo stick analogico sinistro. Ma non solo. Anche i proiettili giocano un ruolo rilevante nella scelta dell'armamentario da portare in missione. *"I differenti materiali di cui sono composti alcuni elementi scenografici, ad esempio vetro, legno o metallo, godono di differenti proprietà,"* spiega Sears. *"Considerando la limitatezza di munizioni disponibili talvolta può essere utile usare armi caricate con proiettili dall'alto potere perforante per far fuori nemici appostati dietro protezioni in legno o per seccarne due con un colpo solo nel caso si trovino uno dietro l'altro."* Oltre a questi vantaggi, l'interazione proiettile-fondale solleva anche alcune problematiche. *"E' inopportuno sparare disordinatamente nel cargo di una nave pieno di prigionieri,"* avverte Sears. *"I proiettili potrebbero infatti rimbalzare sulle pareti di metallo e ferire o uccidere gli ostaggi. O addirittura i propri compagni."* Ma come può il giocatore sapere quale arma è più adatta ad affrontare una determinata situazione? Non c'è il rischio di "perdersi" fra le quasi numerose alternative disponibili? *"Non tutte le armi saranno accessibili sin dall'inizio del gioco proprio per dar modo al giocatore di imparare ad usarle tutte gradatamente,"* risponde Sears. *"Ma già dopo le prime missioni la maggior parte di loro sarà disponibile."*

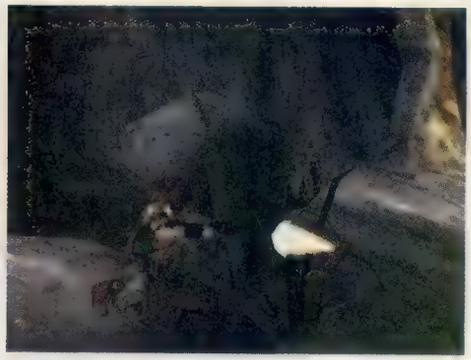
Come sottolineato in apertura, **SOCOM** è incentrato sul gioco di squadra piuttosto che sull'azione solitaria. Il giocatore è quindi obbligato a comunicare con i propri compagni costantemente al fine di attuare un'azione di gruppo efficace. Il dialogo avviene attraverso la formulazione di ordini basati sulla combinazione di un centinaio fra soggetti, verbi e complementi oggetto. Dopo aver selezionato il proprio interlocutore (che può anche essere l'intero team), un menu a tendina richiamabile agendo sul tasto ◉ presenta l'elenco degli ordini impartibili, mutevoli a seconda della situazione. Se l'ordine selezionato non è "auto-conclusivo" (come ad esempio "Hold Position") si procede con la specificazione dell'azione da eseguire grazie ad un secondo menu a tendina contenente le parole collegabili al comando precedente. Per esempio, "[nome del soldato]-Deploy-Claymore" oppure "[nome del soldato]-Deploy-Mine" o ancora "Team-Escort to-[destinazione]". Secondo Sears la combinazione dei circa 100 vocaboli selezionabili permetterebbe di impartire più di 400 ordini diversi, non solo di attacco, ma anche di difesa, evasione e perlustrazione. Per una breve dimostrazione del sistema, il direttore creativo di Zipper Interactive afferra il controller e si porta col suo team di Navy Seals davanti ad un casolare. Quindi impartisce il comando "Team-Open-Door". Uno dei soldati si apposta ad un paio di metri dalla porta puntandola con il suo fucile d'assalto. Un secondo compagno si dispone alla destra della porta puntandola a sua volta. Un terzo soldato, infine, si piega sulle ginocchia e quatto quatto si avvicina dal lato sinistro. Giunto in prossimità della maniglia, l'afferra e la tira a sé con un movimento repentino. Il casolare è vuoto, ma è evidente che chiunque si fosse trovato sull'uscio non avrebbe avuto scampo. Ispirato dalla sequenza appena mostrata, Sears fa notare il comportamento dei propri compagni, sotteso da routine di intelligenza artificiale che non solo tengono in considerazione le tattiche di gruppo dei veri Navy Seals, ma ottemperano altresì a basilari istanze di autoconservazione. Ad esempio, allorquando si ordini al proprio team di dirigersi verso una determinata zona del campo di battaglia, i suoi componenti cercheranno di raggiungerlo esponendosi il meno possibile, sparpagliandosi e coprendosi l'un l'altro, strisciando fra erba alta e cespugli o passando attraverso zone d'ombra. I Navy Seals governati dalla CPU godono quindi di un certa "autonomia intellettiva" che gli permette di eseguire gli ordini impartiti dall'utente con la dovuta elasticità. *"All'inizio di ogni missione i membri del tuo team ti seguono trattenendo il fuoco,"* continua Sears. *"Ciononostante se vengono attaccati agiscono autonomamente rispondendo al fuoco e correndo verso il riparo più vicino. Nel caso gli si ordini di sparare a piacimento loro faranno fuoco su qualsiasi cosa si muova."*

La medesima cautela palesata dagli NPC è ovviamente imperativa anche per il giocatore. I terroristi di **SOCOM** agiscono guidati dai loro sensi e dalla loro intelligenza. *"Se i nemici vedono qualche movimento*



Data la quantità finita di munizioni disponibili all'inizio di ogni missione, i nemici uccisi o condotti alla resa sono le uniche "fonti" di approvvigionamento. E sì, è possibile prenderne anche le armi.

I server di supporto alla modalità online permettono agli utenti di creare veri e propri clan nonché di disegnare il proprio stendardo eventualmente accompagnato da un motto. Un sistema di classificazione online, inoltre, premia con le prime posizioni i clan che hanno saputo distinguersi per la qualità e l'efficacia del lavoro di squadra piuttosto che per le semplici uccisioni segnate da ogni suo componente. Sony prevede inoltre di organizzare veri e propri tornei dedicati alla guerra fra clan.



*Non tutte le missioni di **SOCOM** prevedono l'adozione di tecniche stealth. Alcune richiedono piuttosto potenza di fuoco e resistenza fisica.*

***SOCOM** verrà venduto in America esclusivamente in bundle con la periferica per la comunicazione vocale al prezzo di 60 dollari (circa 63 euro). La cuffia è di tipo asimmetrico, vale a dire presenta un unico auricolare. Tanto la larghezza della cuffia quanto la lunghezza del microfono potranno essere regolate per una perfetta calzatura.*

diventano sospettosi, anche se non ti hanno visto chiaramente," spiega Sears. *"Anche se sei coperto dall'ombra o dalla vegetazione, se ti muovi molto velocemente loro ti individueranno grazie all'oscillazione del fogliame. E lo stesso vale anche per te. Puoi aspettare che il vento smetta di soffiare e se vedi dell'erba alta muoversi allora sai che c'è qualcuno lì dietro."* Il raggio percettivo dei nemici si estende inoltre per moltissimi metri ed è capace di cogliere un'enorme quantità di indizi come tracce di sangue, impronte sulla neve o sulla sabbia (e determinarne anche il verso, per cui sarà talvolta consigliabile camminare all'indietro) ed ovviamente i cadaveri (che andranno pertanto nascosti). Non solo. Grazie al loro udito i terroristi sono capaci di percepire la provenienza degli spari per indovinare la posizione di un nemico (magari un cecchino) nascosto nell'ombra. In battaglia cercheranno riparo o la migliore postazione d'attacco, chiederanno rinforzi o rispediranno al mittente granate scagliate al loro indirizzo ma ancora inesplose. Le routine di IA sviluppate da Zipper Interactive tengono inoltre in considerazione variabili di tipo "emotivo" per cui laddove coperti dai compagni, i terroristi ostenteranno sicurezza lanciandosi con relativa veemenza su ogni intruso, ma fate secchi i suoi colleghi e potreste obbligarli alla resa. Un altro modo per ottenere quest'ultimo risultato può essere ingaggiarli in spossanti sparatorie dalla lunga distanza attendendo che esauriscano le munizioni prima di noi.

Nonostante il notevole realismo comportamentale promesso da **SOCOM** sia sufficiente a fare del titolo di Zipper Interactive una delle simulazioni militari più interessanti del futuro prossimo, è la periferica che verrà venduta assieme al gioco a suscitare i più accesi moti di eccitazione. Si tratta di una cuffia comprensiva di microfono fabbricata da Logitech che in accoppiata ad un software per il riconoscimento vocale permetterà all'utente di impartire ordini a voce senza doverli comporre manualmente attraverso i menu a tendina di cui si è parlato poco prima. Sarà sufficiente tenere premuto il tasto ◉, recitare il comando nel microfono, quindi rilasciare il pulsante. Nel caso in cui non si rammenti il termine esatto per ordinare una determinata azione, il menu a tendina si aggiorna in tempo reale offrendo di volta in volta l'elenco dei vocaboli collegabili a quello appena pronunciato. Ovviamente la terminologia sarà identica a quella impiegata dai veri Navy Seals. *"Certo non sarà facile imparare a memoria tutti i 400 ordini impartibili ai propri compagni,"* ammette Sears, *"ma dopo un po' di pratica supportata dal menu a tendina verrà intuitivo premere il pulsante e parlare."* Oltre a dare ordini attraverso il microfono, il giocatore potrà sentire in cuffia le risposte dei compagni ("Affermative", "Target Acquired" e così via) nonché, eventualmente, le loro grida di esaltazione ("I got him!) o disperazione ("I'm hit!"). Sebbene tutto ciò compaia in forma scritta in un apposito riquadro dello schermo, è indubbio che l'alternativa "in cuffia" rafforzi l'immedesimazione e la sospensione dell'incredulità facendo della periferica in questione uno strumento indispensabile per vivere nel migliore dei modi l'esperienza proposta da Zipper Interactive. **Super Console** ha avuto modo di verificarne l'efficacia nel corso dell'E3 2002, e l'esito del test è stato decisamente positivo nonostante il nostro inglese maccheronico abbia probabilmente messo a dura prova gli algoritmi di riconoscimento vocale. *"Abbiamo svolto numerosi test per verificare l'efficacia del sistema,"* dice Soderberg. *"Siamo stati nella Carolina del sud, ad esempio, dove parlano un inglese dall'accento e dall'inflessione molto diversi rispetto a quello di un americano di Seattle, ed in entrambi i casi il sistema ha riconosciuto i fonemi senza problemi. Volendo stimare il grado di accuratezza del riconoscimento direi che siamo attorno al 95%."* Si intromette Sears: *"Uno dei nostri programmatori viene dalla Russia quindi potete immaginare il suo accento [ride]. Ebbene, neanche lui ha difficoltà a farsi capire dai suoi commilitoni in **SOCOM**."* Ma al di là del nostro test e delle parole di Zipper Interactive, la prova del nove sull'efficacia delle periferica si è svolta quasi accidentalmente durante la dimostrazione di **SOCOM** presso lo stand di SCEA all'E3. Nonostante il chiasso della fiera (tanto assordante da costringere gli interlocutori a strillarsi nelle orecchie) ogni qual volta Sears pronunciava un termine riconoscibile dal sistema, la postazione di **SOCOM** alle sue spalle reagiva di conseguenza nonostante cuffia e microfono non fossero indossati dallo sviluppatore bensì appesi al porta-controller del cabinato (!). Davvero sorprendente. E' bene precisare, infine, che per la versione europea di **SOCOM** il team di sviluppo ha già pronti i "moduli" per il riconoscimento di tutte le lingue principali parlate nel Vecchio Continente, italiano compreso. Considerata la flessibilità dimostrata dal sistema alle prese con la lingua anglosassone, le diverse inflessioni dialettali che distinguono ad esempio un milanese da un napoletano o un cagliaritano da un fiorentino non dovrebbero sollevare particolari problemi.

Oltre che dalla superiorità numerica, i nemici sono spesso avvantaggiati da una posizione strategicamente migliore che gli permette di piazzare trappole o di far fuoco sui Navy Seals con largo anticipo.

Non è un caso che la data di commercializzazione di **SOCOM** in America (27 agosto) coincida con quella del Network Adapter per PlayStation2. Il titolo di Zipper Interactive offre infatti un'articolata modalità multiplayer online che consentirà a 2 team composti da un massimo di 8 giocatori ciascuno di confrontarsi in rete attraverso tre tipologie di sfide ambientate in 12 mappe create appositamente. In "Demolition" le due squadre (nei ruoli antagonisti di Navy Seals e terroristi) si affrontano per vedere chi riesce a distruggere la base avversaria. Da qualche parte al centro della mappa di gioco è disposto un potentissimo congegno esplosivo (un unico esemplare). Chi lo raccoglie dovrà tenerselo ben stretto mentre cerca di raggiungere la roccaforte nemica per farla saltare in aria. In "Hostage Rescue" il team di Navy Seals deve individuare e recuperare un gruppo di ostaggi tenuti in "custodia" dai terroristi. Questi ultimi potranno a loro volta spostare gli ostaggi, sparpagliarli, nasconderli o usarli come scudi umani per complicare il lavoro degli avversari. L'ultima sfida, "Suppression", propone il classico deathmatch assegnando la vittoria al team col maggior numero di superstiti al termine della battaglia.

Così come nella modalità offline si impiega la cuffia per dare ordini ai propri compagni digitali, nella modalità online la periferica Logitech servirà per comunicare con i giocatori facenti parte del proprio team. L'obiettivo della comunicazione è analoga in entrambi i casi (organizzare il lavoro di squadra), ma nella seconda sarà ovviamente alleggerita dall'onere di formulare frasi blindate entro il costrutto sintattico soggetto-verdo-complemento oggetto. In pratica si potrà parlare liberamente rispettando però un'unica regola intelligentemente imposta dagli sviluppatori per evitare accavallamenti o che qualche pazzo decida di occupare il canale di comunicazione per recitare tutta la Divina Commedia: una volta premuto il tasto ◉ si avranno giusto 10 secondi di tempo entro cui proferire parola e potrà farlo solo un giocatore per volta. In alternativa alla cuffia sarà inoltre possibile chattare attraverso una più tradizionale tastiera USB. Ma è chiaro che non è la stessa cosa.

Per la gestione della guerriglia digitale online di **SOCOM**, SCEA ha attualmente allestito un server in quel di San Diego capace di accomodare fino a 1000 utenti contemporaneamente, ed è pronta ad aprirne altri in Chicago e Washington D.C. nel caso dovessero manifestarsi latenze per via del traffico eccessivo. Come per la totalità dei giochi online-comaptibili annunciati da Sony nel corso dell'ultimo E3 (vedi **Playworld**), nessun abbonamento mensile e nessuna quota di iscrizione a qualsivoglia portale verrà richiesta per visitare il fronte di **SOCOM**. Le uniche spese che si dovranno sostenere sono i 40 dollari del Network Adapter, i 60 dollari del gioco (venduto in bundle con il Voice Commander) ed il canone mensile del proprio ISP. A differenza di giochi come **Madden 2003**, **Frequency** o **Time Splitters 2**, **SOCOM** supporta esclusivamente le connessioni a banda larga per via della necessità di gestire con la dovuta speditezza 16 utenti contemporaneamente, la fisica realistica dei proiettili e le funzioni di chat vocale. Secondo gli sviluppatori, inoltre, supportare anche il narrowband avrebbe comportato uno svantaggio per gli utenti armati di un misero modem analogico a 56K rispetto a quelli connessi via DSL o T3.

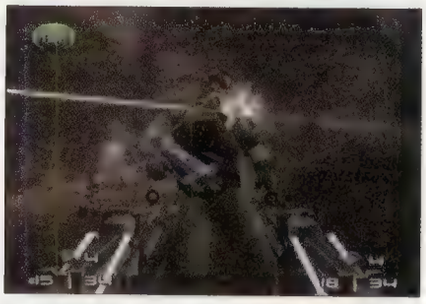
Come ricorderanno i lettori più assidui di **Super Console**, la prima apparizione di **SOCOM** in occasione dell'E3 dell'anno scorso aveva suscitato critiche e sberleffi per via di un motore grafico incapace di portare su schermo più di una dozzina di fotogrammi ogni secondo. Le cose sono andate diversamente durante l'ultima edizione della fiera losangelina. **SOCOM** scivola stavolta sulla cresta dei 30 fotogrammi al secondo e tanto le scenografie quanto i modelli poligonali dei soldati denunciano un soddisfacente livello di dettaglio, soprattutto il vestiario e l'equipaggiamento indossati dai Navy Seals. Secondo Brian Soderberg, l'engine è in grado di gestire il triplo delle texture normalmente impiegate in questo genere di giochi. *"Abbiamo usato un sistema di texture-paging che ci permette di richiamare in qualsiasi momento le texture di cui abbiamo bisogno senza intaccare il frame rate,"* spiega Soderberg. *"Non è stato facile da realizzare, ma grazie allo streaming costante delle texture dalla memoria principale siamo praticamente in grado di visualizzare 20MB di texture ogni trentesimo di secondo nonostante i 4MB di VRAM della PlayStation2."* L'immagine di **SOCOM** gode inoltre del full screen antialiasing ed è impreziosita da gradevoli effetti di luce ed ombreggiature dinamiche.

Alla luce delle sue intriganti caratteristiche e graziato dall'upgrade cosmetico a cui è stato sottoposto negli ultimi 12 mesi, il lavoro di Zipper Interactive si è prepotentemente trasferito nei piani alti della classifica redazionale dei most wanted dopo averne occupato le zone più buie e profonde. E non è un'impresa da tutti. **Super Console** guarda quindi al 27 agosto prossimo con rinnovato interesse ed invita i suoi lettori a fare altrettanto. **SOCOM** potrebbe rivelarsi uno dei migliori simulatori militari di sempre.

ⓘ FORMATO **PS2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **FREE RADICAL DESIGN** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 SPLIT-SCREEN/iLINK/ONLINE** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

TimeSplitters 2

Dimenticate **Half Life**, **Deus Ex** e tutte le altre mediocri conversioni da PC, accantonate **Medal of Honor: Frontline**, vendete **Quake III** e **Red Faction**. Free Radical Design ha in cantiere il primo FPS per PlayStation2 degno di questo nome...



*Le dimensioni dei livelli di **TimeSplitters 2** sono notevoli, ma il giocatore ha nel proprio inventario il Terminal Uplink, un utile gadget con cui esaminare l'area circostante e individuare gli ostacoli presenti in zona, nemici compresi.*

Sebbene **TimeSplitters 2** sia stato quasi completamente ignorato al recente E3 in favore di giochi mostrati per la prima volta al pubblico, non è azzardato affermare che lo sparatutto di Free Radical Design costituisca uno dei progetti in assoluto più interessanti per PlayStation2, candidandosi prepotentemente al titolo di miglior FPS per la console Sony. La maturazione della software house di Nottingham (i cui componenti, per i pochi che non lo sapessero, sono fuoriusciti in larga parte da Rare dopo aver realizzato il classico **GoldenEye 007**) è evidente in tutti i comparti di gioco di **TimeSplitters 2**, a dimostrazione della fretta con cui è stato ultimato il prequel (realizzato in meno di un anno per non mancare l'uscita in contemporanea col lancio europeo del sistema Sony).

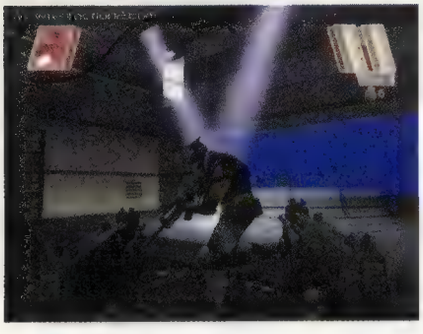
Tanto per cominciare, il gioco può finalmente vantare una trama dignitosa e non un semplice background raffazzonato in fretta e furia. Protagonisti delle vicende sono ancora una volta i TimeSplitters, pericolosi esponenti di una razza malvagia decisa a sterminare il genere umano. Per portare a termine il proprio compito, i TimeSplitters si servono di un portale, situato all'interno di una moderna base spaziale, grazie al quale viaggiano nel tempo per alterare il corso della storia a loro vantaggio. Ai marines incaricati di salvare il futuro della razza umana non rimane quindi altro da fare che penetrare nella base e utilizzare il portale per "inseguire" i TimeSplitters in varie epoche temporali, annientarli e recuperare i nove cristalli grazie ai quali è possibile viaggiare indietro nel tempo. L'inclusione di una trama è solo uno degli elementi con cui gli sviluppatori britannici hanno rafforzato la modalità single player del gioco, uno dei punti deboli del primo episodio. Le dieci missioni "in solitario", ambientate in scenari completamente differenti fra loro (il vecchio West, una Chicago anni '30, una base siberiana nel periodo della Guerra Fredda, solo per citarne alcuni), sono caratterizzate da una serie di obiettivi primari, il cui raggiungimento è indispensabile per proseguire nel gioco, e da diversi target secondari, fondamentali per garantire al titolo una buona longevità. I task non sono particolarmente originali e includono quasi sempre l'eliminazione di particolari oggetti o nemici (stiamo parlando di un FPS, d'altro canto), ma la possibilità di portare a termine i vari obiettivi seguendo strade diverse dovrebbe garantire una certa rigiocabilità a **TimeSplitters 2**. La varietà degli scenari ha poi portato a inevitabili conseguenze in termini di game design: non sono solo ambientazioni e nemici a mutare, ma anche armi (l'arsenale è quantomai ampio con cerbottane, balestre, fucili, granate, lanciafiamme e pistole laser di ogni tipo) e gadget a disposizione dei protagonisti (negli stage più avanzati, per fare un esempio, il giocatore può interfacciarsi a vari computer e controllare telecamere posizionate in zone inaccessibili del livello, alcune delle quali posizionate su mitragliatrici pronte a far fuoco). Immancabili le numerose modalità multiplayer, accessibili tramite i.Link (fino a 8 console collegate fra loro) e network adapter, con i classici deathmatch, last stand e capture the flag, fra gli altri, e con oltre 80 personaggi a disposizione dei giocatori. Completa il quadro delle opzioni di **TimeSplitters 2** il Mapmaker, editor di livelli già presente nel prequel, ma qui potenziato e arricchito.

Pressoché interminabile l'elenco delle migliorie a livello tecnico, a testimonianza della validità dei programmatori di Free Radical Design. Lo sparatutto della software house inglese macina costantemente 50 frame al secondo, nonostante la ricchezza poligonale di quasi tutte le ambientazioni (le cui dimensioni sono davvero ragguardevoli) e un utilizzo massiccio di effetti di luce e particellari. La qualità delle texture, a giudicare da quanto visto nella versione presentata all'E3, è altalenante: alcuni livelli dimostrano una cura eccezionale, mentre in altri il lavoro dei grafici non è esente da qualche critica, proprio come era successo nel primo **TimeSplitters**. Rivisto completamente il sistema di animazioni, con i nemici, caratterizzati dal design particolare già sfoggiato un paio di anni or sono, che si muovono in maniera decisamente più realistica, grazie anche a routine di IA all'altezza del blasone degli autori di **GoldenEye**. Complessivamente la cosmesi del gioco appare eccellente e se la profondità della modalità single player si rivelerà all'altezza delle aspettative è probabile che gli utenti Sony possano finalmente avere fra le mani uno sparatutto in prima persona meritevole d'acquisto senza esitazioni.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **OTTOBRE**

Red Faction 2

Uno degli sparatutto in prima persona probabilmente più originali degli ultimi anni, si ripropone su PlayStation2 arricchito e limato a dovere. Un Geo-Mod potenziato, un'inedita modalità multiplayer... ed è solo l'inizio.



*Grazie al nuovo e più pervasivo Geo-Mod è praticamente impossibile attraversare una stanza di **Red Faction 2** senza sconvolgerne la struttura durante le feroci sparatorie che vi hanno luogo. Un sequenza ispirata a* The Matrix, *ambientata in un androne con colonne di cemento, è servita da fulgido esempio di questa particolarità.*

Non pochi riescono a centrare il bersaglio al primo tentativo. Questo inopinabile dato di fatto è valido giocando a freccette, tirando con l'arco, sparando al poligono, urinando nel water o sviluppando videogiochi. **Red Faction** era il primo tentativo di Volition. La traiettoria sembrava buona: un innovativo sistema di interazione con le scenografie poligonali (il Geo-Mod) dava adito a nuove ed interessanti soluzioni ludiche con il giocatore per la prima volta investito della facoltà di aprirsi varchi nei muri, di abbattere torri di avvistamento o addirittura di deviare corsi lavici a colpi di bazooka. Fino alla prima metà del gioco il Geo-Mod era protagonista indiscusso tanto dell'esperienza blastatoria quanto dei processi di puzzle solving, ma al giro di boa la parabola concettuale su cui viaggiava l'FPS di THQ prendeva una piega discendente che avrebbe portato **Red Faction** a mancare il bersaglio, finendo nei pressi del minimo comune denominatore del genere di appartenenza. Progetti ambiziosi sottesi da idee originali ed intriganti hanno spesso questo epilogo, ma quando gli viene offerta una seconda chance per esprimere il loro potenziale, le probabilità di far centro aumentato esponenzialmente (prendete **ZOE2** per esempio). Di quest'ultimo privilegio gode indubbiamente **Red Faction 2**, grazie ad un prequel che nonostante tutto è riuscito a piazzare un sufficiente numero di copie da convincere il publisher a finanziarne lo sviluppo.

La trama di **Red Faction 2** si svolge cinque anni dopo l'insurrezione operaia nelle miniere marziane descritta nell'episodio precedente. Il presupposto simil-filo-comunista su cui poggiava la storia sembra ora latitante e vede sei super soldati condannati a morte farsi gruppo per sconfiggere il dittatore Victor Sopot. Forte dell'impiego del "Public Information Building" eretto dal dittatore stesso a simbolo della sua potenza, la propaganda sopotiana penetra e plasma l'opinione pubblica illudendola della necessità di combattere una sanguinosa guerra di unificazione con la Repubblica Unita. Nei panni di uno dei sei soldati sopra citati, il giocatore dovrà ostacolare i piani di Sopot affrontando una quindicina di livelli di azione perpetua e raccogliendo per la via fino a 14 armi diverse.

Completo solo al 40% nella sua edizione dimostrativa presente all'E3, **Red Faction 2** si poggia su una nuova versione della tecnologia Geo-Mod le cui qualità sono esaltate da ambientazioni più ricche di elementi interagibili. Immaginate un'accesa sparatoria a suon di mitra, granate e lanciarazzi tra i fragili cubicoli di un ufficio, con le loro scrivanie, i loro registri, i loro computer, le loro scartoffie. Ecco, avete capito. Laddove nel primo episodio era possibile far danni consistenti solo impiegando armi dalla notevole potenza di fuoco, in **Red Faction 2** basta anche un mitra per scolpire colonne di cemento armato rosicchiandole come torsi di mela. Più in generale non c'è colpo esploso dal proprio armamentario che non produca un'alterazione dell'ambiente circostante, dal semplice buco nella parete alla demolizione di un balcone. Di questa malleabilità del fondale sembrano approfittare anche i nemici che spesso irrompono sulla scena sfondando una parete o calandosi da una voragine appena formatasi sul soffitto. Non è chiaro se questi eventi siano prestabiliti oppure determinati arbitrariamente dall'IA avversa, ma in ogni caso riescono a rendere l'esperienza molto più realistica e coinvolgente.

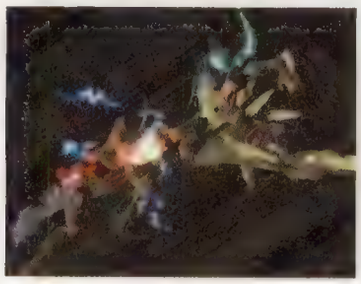
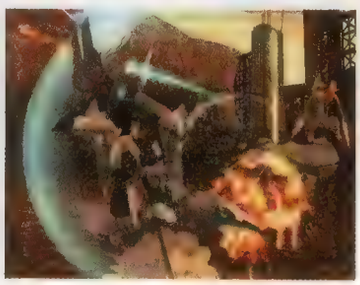
Concorre ad esaltare quest'ultimo aspetto anche il supporto dei compagni di squadra, che seguono il protagonista coprendogli le spalle, facendo fuoco e più in generale reagendo in maniera credibile agli eventi. Il giocatore non ha alcuna facoltà di controllo sul loro operato (come avviene, ad esempio, in **SOCOM**), ma l'IA che ne guida le azioni è parsa avulsa da comportamenti inopportuni o atteggiamenti suicidi. Un'altra novità degna di menzione è la presenza di una modalità multiplayer che concede ad un massimo di 4 giocatori contemporaneamente di partecipare via split-screen e multitap a sfide come il deathmatch e cattura la bandiera, in cui il Geo-Mod potrebbe fare la differenza sul piano delle tattiche di gioco praticabili rispetto alla concorrenza "classica". Dal punto di vista dei controlli si segnala infine la possibilità di lanciare granate, molotov e quant'altro agendo su un tasto dorsale diverso da quello impiegato per il fuoco standard, dando adito ad un impiego contemporaneo dei due sistemi di offesa, esattamente come proposto in **Halo** per Xbox. A differenza del prequel, **Red Faction 2** supporta anche mouse e tastiere USB.

Alla luce della palese incompletezza della demo testata da **Super Console** (il gioco uscirà solo ad ottobre negli States), ci è difficile esprimere giudizi in merito alla realizzazione tecnica. Gradevole l'effetto pioggia che accompagna alcune escursioni all'aperto, così come le animazioni dei collassi scenografici prodotti dal Geo-Mod, ma il frame rate è, per adesso, altamente incostante al punto da ostacolare un corretto puntamento dell'arma nella fasi più concitate. Considerato che un analogo problema fu risolto nell'arco di pochi mesi dalla distribuzione della demo del primo **Red Faction** alla release finale, non c'è motivo di credere che le cose non migliorino anche in questo caso.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

Zone Of the Enders The 2nd Runner

"When the second man rides on Jehuty, the robot action game of maximum exhilaration evolves fiercely and resurrects."
(cfr. Introduzione di **ZOE2** sul depliant Konami)

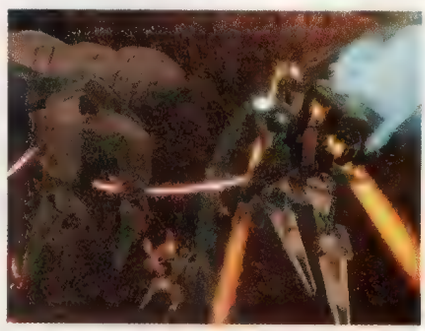



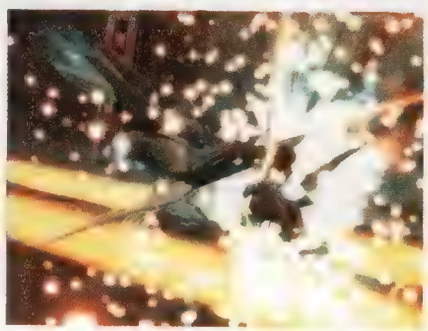
*Le armi secondarie di **ZOE2** sono state rinnovate/potenziate per far fronte alle nuove situazioni di combattimento proposte. In foto il Jehuty scaglia una pioggia di laser autoguidati su un nugolo di nemici in volo sui cieli di Marte.*

Ha un retrogusto amaro la consapevolezza che **Zone Of the Enders** sarebbe stato solo l'inizio. Il brusco epilogo del primo "Robot Anime Simulator" di Konami ha lasciato una cicatrice nella memoria di chi l'ha portato a termine, una memoria che custodisce ricordi contrastanti, di coreografici combattimenti fra mech condotti attraverso un perfetto sistema di controllo e valorizzati da una regia paurosamente efficiente e tempestiva, ma anche di una fine sfacciatamente prematura, quasi offensiva, di missioni poco entusiasmanti, di una diffusa ripetitività e, in ultima analisi, di un potenziale largamente inespresso. L'annuncio dell'inevitabile seguito suscita pertanto (e comprensibilmente) stati d'animo in bilico fra l'eccitazione e la diffidenza. Da un lato entusiasmano la prospettiva di assistere ad una completa manifestazione delle potenzialità accennate dal prequel nonché l'occasione di proseguire quel percorso narrativo interrotto proprio quando le cose cominciavano a farsi interessanti. Dall'altro, lo spettro di una seconda delusione suggerisce cautela. Ciononostante, le prime informazioni rese note da Konami in merito a **ZOE The 2nd Runner**, accompagnate dal primo filmato del gioco proiettato sugli schermi dello stand Konami durante l'ultimo E3, infondono ottimismo.

Laddove il primo episodio affrontava il tema dell'antagonismo fra la vita e la morte, **ZOE2** affronta quello del "risveglio". A detta di Kojima, per imprimere la giusta spinta a questa svolta tematica era necessario porre una mente nuova alla direzione dei lavori. Un saluto quindi a Noriaki Okamura, che torna ai suoi Tokimeki, e un benvenuto all'esordiente Shuyo Murata, già collaboratore di Okamura all'epoca di **ZOE**. Per la prima volta a capo di un progetto di questa portata, Murata ha ricevuto le redini del team direttamente dalle mani di un fiducioso Kojima. Quest'ultimo ricoprirà nuovamente il ruolo di Produttore, ma stavolta, libero dall'impegno con le crisi di identità del suo Snake, potrà presumibilmente destinare più energie al suo lavoro di supervisione. Ritroviamo anche Yoji Shinkawa e Nobuyoshi Nishimura nei ruoli tradizionali di Mechanical Designer e Character Designer rispettivamente. Ma non solo. I responsabili degli effetti speciali di **MGS2** (avete presente la pioggia?) si occuperanno anche di quelli di **ZOE2** con risultati che a giudicare da quanto visto durante l'ultimo E3, non sembrano smentire la loro reputazione. Un team parzialmente nuovo, quindi, per un progetto che anela ad investire sull'eredità del prequel per migliorarlo in ogni suo comparto. A tal proposito conforta sapere che Murata sa esattamente dove mettere le mani. Ogni critica mossa a **ZOE** da stampa e consumatori, infatti, sembra trovare risposta in ognuna delle novità annunciate. A partire dalla storia…

Per raccontare di **ZOE2** è necessario riassumere **ZOE**. L'anno è il 2172. Il luogo, Antilia, una colonia spaziale in orbita attorno al pianeta Marte. Accidentalmente ai comandi di un orbital frame sperimentale noto come "Jehuty", l'adolescente Leo Stenbuck si ritrova a combattere contro le forze ribelli di Bahram che assediano la colonia in un atto di rivolta contro il governo terreste. Intralciata dal Jehuty, la missione dei Bahram va in fumo, ma non la determinazione del loro comandante, Nohman, che a bordo del suo orbital frame Anubis rifugge il combattimento col Jehuty per partire alla volta di Marte. E' qui che si conclude **ZOE**, con il suo Anubis impunito ed il suo giocatore deluso. Ed è qui che riprende **ZOE2**. L'anno è il 2174. Il luogo, Marte, su cui Nohman sta terminando la costruzione di Aumaan, al tempo stesso una fortezza ed un'arma potentissima con la quale pare intenda ricattare la Terra per ottenere l'indipendenza degli insediamenti marziani dal suo governo. Per vie ancora da chiarire, un ex-soldato di nome Dingo finisce intrappolato nel ventre di un Jehuty che lo mantiene in vita occupandosi delle sue funzioni cardio-polmonari. In pratica, se Dingo esce dall'orbital frame anche solo per andare a comprare le sigarette, ci resta secco. Il videogiocatore, inutile dirlo, veste gli scomodi panni di Dingo. Queste le premesse narrative di **ZOE2**, non troppo illuminanti ad essere sinceri, ma ciononostante accompagnate da un trailer (scaricabile da http://jpn01.konami.co.jp/movie/zoe2/zoe2_e3_en.asf) che permette di tracciare alcuni intriganti legami fra i protagonisti di questa nuova avventura. Dingo e Nohman sembrano conoscersi. Nell'ultima sequenza del filmato, Nohman intima a Dingo di restituirgli il Jehuty per poi concludere il suo perentorio invito con un inatteso "I love you" (?). Leo fa il suo ritorno con due anni di vita e di esperienza bellica in più sulle spalle, e sembra operare nelle fila





Una totale rivisitazione del ruolo delle prese nell'economia dei combattimenti permetterà, fra le altre cose, di farsi scudo con i nemici (sopra) o di usarli come randelli (in alto).

Sradicata una barra d'acciaio dal terreno, il Jehuty la scaglia all'indirizzo di un Raptor corazzato.

Kojima ed il suo team promettono il triplo dei nemici visti nel prequel. Alcuni volano, altri si trasformano. Questi in foto, addirittura slittano.

*Sebbene il tema di **ZOE2** sia diverso da quello proposto nel precedente episodio (Life and Death), non mancheranno alcune missioni in cui andranno limitati i danni alle strutture civili.*

delle forze governative a bordo di un nuovo orbital frame. Risorge infine Viola, l'asso della squadriglia Bahram sconfitto (apparentemente) nel prequel, e compare un nuovo personaggio femminile per ora anonimo ed avvolto nel mistero...

Quindi nuova storia, nuovi personaggi, ma anche nuove e più variegate ambientazioni. **ZOE2** rinnega i limitati confini scenografici di Antilia ed invita ad un lungo viaggio che partendo da Callisto (una delle lune di Giove) condurrà in differenti zone di Marte, sulla sua superficie, nella sua atmosfera, su una delle sue lune e su una stazione spaziale orbitante attorno al pianeta rosso. Forte di questa apparentemente estesa e mutevole proposta scenografica, **ZOE2** non cerca di diluire il tempo ludico con pretestuosi inviti a rivisitare zone già esplorate, ma si distende in maniera più lineare lungo una serie di eventi "a cascata" propositivi di attività sempre nuove, pensate per mantenere vivo l'interesse del giocatore fino all'ultimo scontro.

Analoga varietà coinvolge anche l'esercito di Bahram tra le cui fila militano il triplo delle tipologie di nemici proposte nel prequel per ovviare alla ripetitività degli incontri/scontri di quest'ultimo. Alcuni godono di abilità trasformiste, con relative alterazioni delle tecniche di combattimento, mentre altri sono piccolissimi ed attaccano il Jehuty in squadriglie, innescando così inedite e spettacolari battaglie aeree contro obiettivi multipli. In virtù di questa addizione, il team di sviluppo ha speso un anno a smontare e ricostruire il già eccellente sistema di regia visto nel prequel per adeguarlo alla rappresentazione di scontri più trafficati, popolati da minacce ronzanti in ogni dove. Ulteriore conseguenza di questo affollamento è l'inserimento di nuove armi secondarie pensate per colpire più bersagli contemporaneamente nonché l'arricchimento esponenziale delle azioni performabili dopo aver afferrato un nemico. **ZOE** offriva solo due alternative: lanciarlo contro un muro oppure contro un altro avversario. Non solo. Una volta agganciato il nemico si era costretti all'immobilità fino al suo rilascio, una penale che ha determinato un limitatissimo l'impiego di questa tecnica offensiva. Per non dire nullo. Le cose cambiano, e di molto, in **ZOE2**. Adesso il Jehuty conserva le sue facoltà motorie anche portandosi il nemico appresso, che può ora usare come scudo, schiaffeggiarci gli altri mech, oppure prodursi in una vorticosa rotazione su se stesso per scagliarlo con rinnovata potenza nella direzione gradita. Può fare questo con i mech, ma anche con alcuni elementi della scenografia suscettibili di sradicamento come lunghe travi o grosse pareti d'acciaio.
Seppure non privo di difetti, **ZOE** ha avuto il grande merito di ricreare con successo il "look&feel" dei film di animazione robotica giapponese in un ambiente interattivo. **ZOE2** rafforza il risultato ottenuto da Okamura adottando una soluzione grafica più pertinente basata sulla tecnica del cel-shading. E' sufficiente dare un'occhiata alle foto su queste pagine per rendersi conto dell'esito di questa apparentemente accessoria, ma di fatto "pesantissima" modifica. Visto in movimento **ZOE2** è un anime realizzato interamente in CG. Ma in tempo reale. Un plauso va senz'altro rivolto ai programmatori Konami, ma è il team dedicato agli effetti speciali (il medesimo di **MGS2**, lo ricordiamo) a guadagnarsi la stima di **Super Console** per l'efficace simulazione digitale delle tecniche "artigianali" impiegate nel settore dell'animazione giapponese. Per ovvi limiti di spazio, eviteremo in questa sede di descrivere tutti gli attori di quel caleidoscopio di effetti che fanno di **ZOE2** uno dei più meravigliosi esercizi grafici mai prodotti dalla duttile architettura del 128bit Sony, ma una chicca dobbiamo raccontarvela: ogni qualvolta il Jehuty o un mech nemico attraversano una nuvola di fumo, tracce filamentose di quest'ultima restano "agganciate" alle protuberanze dei modelli poligonali distendendosi alle sue spalle come farebbero più comuni scie di condensa. E questa è solo la punta dell'iceberg.

Reduci da una prima, sommaria analisi del nuovo "Robot Anime Simulator" di KCEJ, è difficile contenere l'entusiasmo a dispetto dei ricordi. Con alle spalle un team di sviluppo che si dichiara assolutamente consapevole dei difetti del prequel ed in grado di porvi rimedio, i presupposti per un rilancio in grande stile del franchise di **ZOE** sembrano tutt'altro che effimeri. E' pertanto con rinnovata eccitazione che **Super Console** si appresta a seguire con vivo interesse lo sviluppo di **ZOE The 2nd Runner** nell'attesa della sua commercializzazione prevista per la fine di quest'anno.

The Thing

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Universal Interactive** Sviluppatore: **Computer Artworks** Genere: **N/A** Supporto: **N/A** Uscita: **Inverno 2002**

Esistono persone a cui non piace Carpenter. Pare siano molte. Pur maledicendo tale genia, dimostreremo pietà di loro riassumendo in due righe la trama di La Cosa. Un parassita alieno prende possesso dei corpi di alcuni membri di una spedizione scientifica presente in una base di ricerca in Antartico. Dopo le prime, terribili mutazioni, la tensione sale altissima: il sospetto e la diffidenza sfociano presto in paranoia, chiunque potrebbe trasformarsi da un momento all'altro in una creatura omicida, oppure essere a torto ritenuto infetto ed ucciso dai suoi compagni. Sulla medesima, angosciante ambientazione, ma in un periodo successivo, sono poste le fondamenta di **The Thing**, titolo multipiattaforma in sviluppo presso Computer Artworks. Nei panni di un militare di nome Blake, il giocatore dovrà guidare una spedizione incaricata di investigare sui terribili fatti accaduti nella base antartica di cui sopra. Una volta arrivati in sito, la storia si ripete, con le prime, strazianti morti ed un nemico invisibile, che può celarsi dentro qualunque nostro compagno. Per riuscire a salvare la pelle ed eliminare ogni traccia della Cosa, Blake avrà bisogno di tutto l'aiuto che gli altri personaggi potranno fornire. Ma il sospetto e la paura complicheranno anche le interazioni più semplici: gli sviluppatori hanno creato un'apposita interfaccia che misura la fiducia nei nostri confronti e il terrore da cui sono attanagliati i nostri compagni. Nel caso limite in cui ci reputino infetti, gli altri componenti della spedizione non esiteranno a spararci contro, così come, qualora siano completamente atterriti, si riveleranno completamente inutili, tremando e addirittura vomitando ad ogni passo. Da questo punto di vista, la demo provata in occasione dell'E3 era parecchio chiarificatrice. Incapaci di riparare da soli un congegno elettrico in grado di aprire una porta, si poteva provare a chiedere la collaborazione di un ingegnere. Una rapida occhiata all'indicatore di fiducia mostrava che questi era piuttosto sospettoso ed indisposto ad aiutarci. Presentandosi disarmati e, ancora meglio, cedendogli la nostra arma, era possibile ottenere il suo ausilio nella riparazione del guasto. In **The Thing**, inoltre, ogni enigma ha più di un modo per essere risolto: rifacendosi all'esempio dell'ingegnere, Computer Artworks fa notare che nel caso fossimo stati noi a non fidarci e ci fossimo limitati a tenere sotto tiro il personaggio, avremmo comunque potuto trovare un altro modo per aprire la porta. Ciononostante, una condotta in solitaria è pesantemente sconsigliata, perché presto i membri della spedizione si coalizzerebbero contro di noi, considerandoci semplice rivestimento della terribile Cosa.

La versione PlayStation2 di **The Thing** dovrebbe uscire entro fine anno, in contemporanea con quelle PC ed Xbox.

Red Dead Revolver

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Angel Studios** Genere: **Azione** Supporto: **N/A** Uscita: **Inverno**

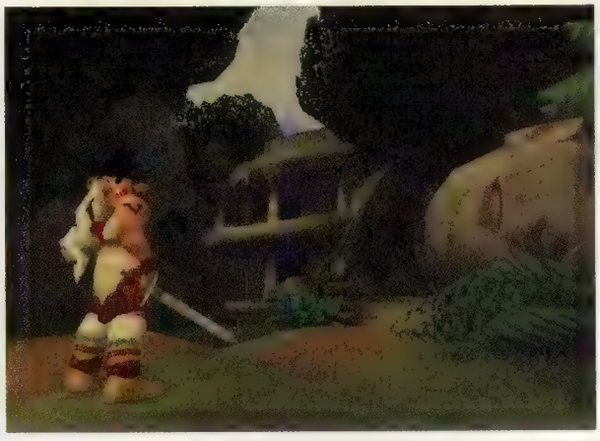
Intersecando il presente con il passato, in casa Capcom **Devil May Cry** incontra **Gun Smoke**, dando luce ad un action game decisamente "cool", ambientato sì nel lontano West, ma con un occhio che strizza palesemente a Cinecittà. Il ritmo frenetico delle sparatorie ed il campionario di rinnegati e desperados, infatti, più che alle pellicole di John Wayne, pare ispirato alla memorabile filmografia di Sergio Leone. Red, il protagonista che presta il nome al titolo, è un pistolero assetato di giustizia: istruito dagli indiani dopo che la sua famiglia era stata massacrata da crudeli banditos, si aggira per i desolati paesi del selvaggio West in cerca di vendetta. Di sparatoria in sparatoria, il giocatore guida il solitario eroe agevolandosi di un pratico sistema di puntamento automatico, falcidiando a ritmo serrato torme di fuorilegge e facendo mulinare le sue fumanti pistole a carneficina ultimata. Qualora sia necessaria maggiore accuratezza, è possibile adottare una visuale in prima persona: oltre a definire con precisione il punto di impatto dei nostri proiettili, si può dar vita ad una serie di siparietti tipici da film di genere, come colpire il revolver dell'avversario, oppure mirare al cappello per farlo volare via ripetutamente o, ancora, sparare ai piedi costringendo il nemico in un beffardo balletto. Tra un combattimento e l'altro Red può fermarsi presso gli spacci per comprare munizioni o armi più potenti grazie al bottino sottratto ai fuorilegge o alla riscossione della taglia che pendeva sulla loro testa.

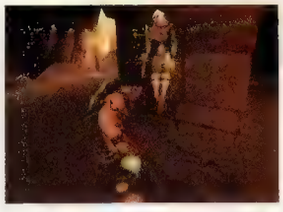
Graficamente fluido e pulito, allo stato attuale **Red Dead Revolver** lascia solo alcuni dubbi sull'effettiva varietà delle sfide proposte. Da questo punto di vista, aggiunta più che gradita pare la possibilità di sfidare fino a tre avversari umani tramite doppio split-screen, così come la presenza di livelli ed armi segrete sbloccabili solo portando a compimento determinate missioni.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **30 LUGLIO**

The Mark of Kri

Forte di un innovativo sistema di controllo, SCEA propone un action game che miscela combattimenti furibondi e momenti di infiltrazione silente con una soluzione stilistica originale ed accattivante.



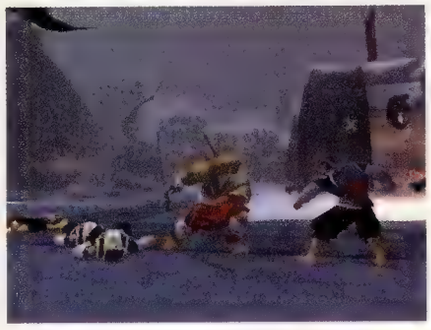


Più che un videogioco **The Mark of Kri** è un sistema di combattimento. L'esca che ha portato **Super Console** ad indagare su un titolo che ad una prima occhiata appare un pallido esemplare del più tradizionale degli action game, è infatti il suo innovativo sistema di combattimento. Ai comandi del possente guerriero Rau, il giocatore preme ed orienta lo stick destro del DualShock2 per manovrare un fascio luminoso che, partendo dal corpo del proprio alter ego e distendendosi dinnanzi a lui per qualche metro, può essere fatto ruotare a 360° come la lancetta di un orologio. Ad ogni nemico eventualmente investito da questo bizzarro puntatore viene associato uno dei tasti frontali del controller, indicato a video attraverso un'icona campeggiante sulla testa del bersaglio. Agendo sul tasto corrispondente si comanda l'attacco di Rau all'indirizzo del nemico designato. Insistendo sul medesimo tasto si susseguono prevedibili combo, ma qualora i nemici sino più di uno, basta premere in sequenza i tasti del controller che li identificano per avviare una serie di attacchi multidirezionali che vedono il protagonista vibrare la sua spada con leggiadra veemenza producendosi in spettacolari evoluzioni esaltate da una fluidità dei movimenti che non ha eguali al di là di quanto visto in **Devil May Cry** e poco altro. Se circondato, Rau manifesta una certa "automomia discrezionale" in merito alla manovra più adatta per venir fuori dall'assedio: Rau esegue una sciabolata frontale all'indirizzo del nemico designato, per poi affondare la spada alle sue spalle, senza voltarsi, per trapassare un avversario a tergo, quindi, voltandosi con un mezza piroetta, decapita un terzo avversario con una fulminea spadata orizzontale. Devastante. In altre circostanze Rau porta un attacco dal basso verso l'alto, abbandona la spada in aria lasciandola roteare, si volta, quindi riafferra la spada alla sue spalle e continua la mattanza con un possente affondo nel cranio del malcapitato chi gli si para davanti. Un tornado. Analoga agilità si manifesta anche in fase difensiva (tasto R1) con Rau in grado di bloccare attacchi provenienti da tergo trovando il tempo, fra una sciabolata e l'altra, di pararsi la schiena con la spada. Per quanto intuitivo ed efficace il sistema di combattimento va sfruttato ponendo attenzione all'ambiente in cui si opera. Incocciando la spada su una roccia o su un tronco d'albero, infatti, si interrompe la sequenza di combo esponendo il fianco di Rau alle lame nemiche. Diverse armi saranno disponibili nel corso del gioco tra cui un'ascia, un'alabarda a due lame ed un arco con relative frecce. La prima è più potente della spada, ma anche più pesante e quindi più lenta. L'alabarda è una via di mezzo in termini di efficacia e celerità, ma la sua lunghezza permette di attaccare dalla distanza. Arco e frecce trovano invece impiego in attività di cecchinaggio: basta un colpo alla testa per far stramazzare il nemico al suolo.

The Mark of Kri non è solo cieca furia combattiva. Riponendo le armi si entra infatti in una sorta di modalità stealth (durante la quale la musica di sottofondo svanisce per conferire il giusto pathos al momento) nella quale attaccare i nemici di sorpresa approssimandosi a loro in punta di piedi o scivolando con la schiena lungo le pareti in classico stile Snake. Anche in questo caso, il sistema di controllo ripropone quanto visto in combattimento. Basta "marcare" il nemico con il raggio e premere il tasto corrispondente per procedere alla sua eliminazione. Eliminazione che viene rappresentata attraverso un'incredibile quantità di animazioni dalla violenza inusitata: Rau si avvicina di soppiatto alle spalle della guardia, fa scivolare la spada fra le gambe di quest'ultima, quindi ne arpiona e tira a sé un piede provocandone la caduta. A questo punto solleva la spada sopra la vittima distesa pancia all'aria, la punta verso il collo che subito dopo trapassa con un movimento fulmineo. O ancora. Rau sbuca da dietro un angolo, afferra la sua preda e la sbatte ripetutamente sul muro finché non ci sono più ossa da rompere. E c'è anche la versione "sbrigativa" con Rau che solleva la vittima, la poggia al muro e ce la inchioda con la spada.

Con così tanta violenza grondante da ogni poro binario di **The Mark of Kri**, non sorprende l'impiego di uno stile grafico ingannevolmente fumettoso che con ogni probabilità fungerà da scudo alle critiche che verranno mosse al titolo di SCEA non appena passerà al vaglio dell'opinione pubblica. Per quanto ci riguarda, piuttosto che produrci in smorfie di disgusto, ci siamo spesso sorpresi a ridacchiare dinnanzi all'ostentata teatralità delle sequenze più cruente. In **The Mark of Kri**, inoltre, non sanguina nessuno. O per lo meno non in maniera evidente. Al di là di questo, il motore grafico è parso adeguato, senza infamia e senza lode, ancorato a 60fps ed affiancato da un sistema di regia che riesce a tenere a bada il disorientamento nonostante il carattere vorticoso dei combattimenti.

A giudicare dal breve test condotto in quel di Los Angeles, **The Mark of Kri** sembra possedere tutte le qualità per abitare i piani alti della classifica degli action game per PlayStation2. L'unico dubbio che ci sentiamo di sollevare concerne la varietà dell'esperienza proposta. Sebbene inizialmente divertenti e galvanizzanti, i combattimenti potrebbero infatti perdere le loro qualità ricreative all'ombra della monotonia. Nella speranza che il team di sviluppo abbia già approntato le contromisure del caso, non ci resta che rimandare il prossimo appuntamento con **The Mark of Kri** al 30 luglio, data di commercializzazione del gioco negli States. Recensione a breve.



Nel corso dell'avventura, Rau è accompagnato da Kuzo, un grosso uccello nero dai molteplici impieghi. Gli si può ordinare di distrarre i nemici, di recuperare oggetti fuori dalla sua portata o di appostarsi su determinate zone dell'area di gioco per individuare anzitempo le minacce nascoste alla vista di Rau. In quest'ultimo caso il giocatore avrà modo di osservare l'ambiente circostante dal punto di vista del pennuto.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **N/A**

Metal Gear Solid 2 Substance

Snake contro Godzilla. Raiden sul Discovery. Un half-pipe sui tetti della Big Shell. Un ninja nel Verrazzano Bridge. E chissà cos'altro. Bentornati in **MGS2**.

Fra i buoni propositi per gli anni a venire espressi da Konami of Japan in un suo recente rapporto finanziario, figura la volontà di destinare risorse alla ricostituzione di franchise abbandonati (vedi **Contra** per PS2) ed al rafforzamento di quelli più recenti (vedi **ZOE2**). Nella medesima occasione la casa nipponica si è detta inoltre intenzionata a rilasciare un nuovo episodio di **MGS** ogni due anni a partire dalla commercializzazione dell'ultimo per PlayStation2, mantenendone nel frattempo vivo il ricordo con riedizioni e spin-off annuali. Il primo di questi ultimi è qui, su queste pagine, dinnanzi ai vostri occhi sgomenti.

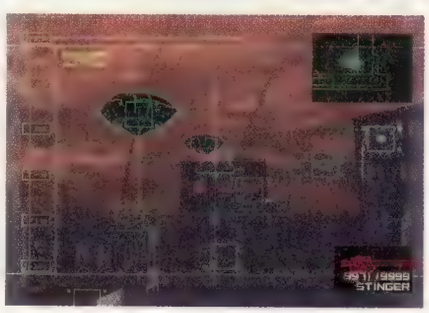
MGS2 Substance è la *sostanza* di **MGS2** che esplode oltre i limiti imposti dalla narrazione. **MGS2 Substance** è in *sostanza* l'espressione massima dell'offerta ricreativa di **MGS2**. Ma in sostanza, cosa contiene **MGS2 Substance**? Innanzitutto non è un add-on di VR Mission, ma molto di più, al punto da richiedere un DVD a doppia faccia per farci stare tutto. Sul "lato A" abbiamo **MGS2**, quello tradizionale, quello controverso, quello vero, la storia dei "figli della libertà". Sul "lato B" c'è tutto il resto: VR Missions, Alternative Missions e Snake Tales. Partiamo dalle prime. Duecento livelli propositivi di sfide e puzzle da affrontare nei panni di Raiden, Snake o del ninja in ambienti poligonali cyber-stilizzati. La libertà di manovra creativa concessa dalla decontestualizzazione delle VR Mission rispetto all'impianto storia-dipendente del gioco vero e proprio, darà adito a missioni imprevedibili. Una di queste, mostrata durante il trailer proiettato da Konami all'E3 dello scorso maggio, vede uno Snake in smoking (una delle "divise" extra disponibili nel gioco) in una parodia di Godzilla mentre gioca a nascondino con mercenari russi e guardie del primo **MGS** alti come palazzi e con tanto di "placche spinali" sulla schiena, movimenti rallentati, mugugni godzialliani e sussulti tellurici ad ogni passo. Spassoso.

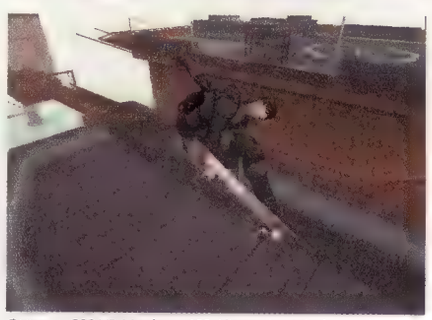
Le Alternative Missions sono, appunto, delle missioni alternative ambientate nei luoghi di **Sons of Liberty**, vale a dire sul Discovery, sulla Big Shell e anche nelle arene presenti nella modalità Vs. Il giocatore dovrà assolvere a compiti non meglio specificati (a titolo di esempio, Kojima fa riferimento al disinnesco di bombe in zone diverse da quelle proposte in **MGS2** o alla fotografia di particolari obiettivi) distribuiti lungo ben 100 missioni da affrontare nei panni di differenti personaggi. Pertanto si avrà modo di comandare Snake sulla Big Shell o Raiden sul Discovery armato di katana. Il livello di difficoltà dipenderà inoltre dal personaggio incaricato di portare a termine le varie missioni.

Per i cuori infranti dalla declassificazione di Snake a personaggio secondario in **Sons of Liberty**, **Substance** propone inoltre le Snake Tales, delle missioni storia-dipendenti incentrate unicamente sull'eroe kojimiano. Di nuovo, Snake verrà visto sulla nave mercantile così come sulla piattaforma di depurazione (si, come no), protagonista di storie inedite che Kojima dichiara saranno brevi, medie o lunghe, ma non si pronuncia sul numero. Durante alcune di queste faranno la loro comparsa vecchie conoscenze, come Emma, ma con l'aspetto della Meryl di **MGS** per PSone. E non è finita qui. Dando ennesima dimostrazione della sua illuminata follia, Kojima si espone nuovamente alla disapprovazione dei fan proponendo missioni "acrobatiche" che vedranno Snake, piedi sullo skateboard, prodursi in evoluzioni di ogni tipo fra i trampolini e gli half-pipe allestiti sulla Big Shell. L'idea sembra nascere dalla presenza di Snake fra i personaggi segreti di una delle prossime produzione sportive di Konami, vale a dire **Evolution Skateboarding** (di cui parleremo diffusamente su uno dei prossimi numeri). Proprio di quest'ultimo sarà infatti il motore grafico su cui si poggerà questo bizzarro momento di **Substance**.

Dal punto di vista tecnico non si prevedono passi in avanti significativi, ma si segnalano per dovere di cronaca l'impiego di una tecnica di cel-shading nella rappresentazione delle guardie affrontate nelle VR Missions, nonché l'implementazione della facoltà di muoversi e sparare conservando la visuale in soggettiva.

Ancora più irriverente del suo progenitore, ma denso di offerte ludiche, **MGS2 Substance** potrebbe fare la felicità di coloro che dalla serie pretendono più azione e meno digressioni narrative. E soprattutto dell'utenza Xbox che riceverà la sua versione di **MGS2 Substance** a novembre, in anticipo rispetto a quella per PlayStation2 prevista per un indefinito periodo a cavallo fra il 2002 ed il 2003. La versione mostrata all'E3 (e a cui si riferiscono le foto) era comunque quella per il sistema Sony.



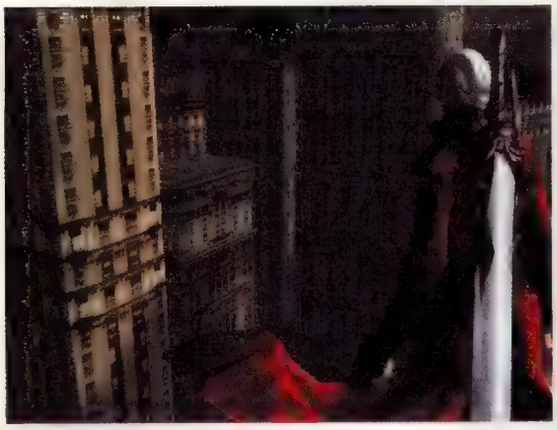


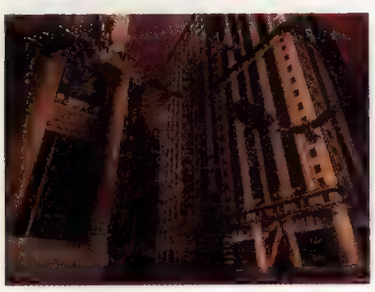
*Come se 200 VR Missions, 100 Alternative Missions ed un numero non meglio specificato di Snake Tales non lo tenessero impegnato abbastanza, Snake trova in **MGS2 Substance** anche il tempo di esibirsi con evoluzioni acrobatiche in sella ad uno skateboard. Roba da non crederci*

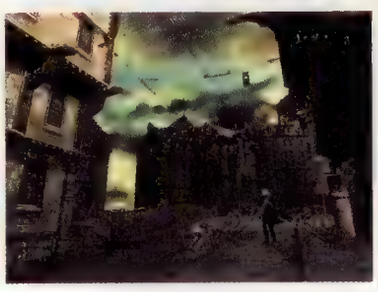
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

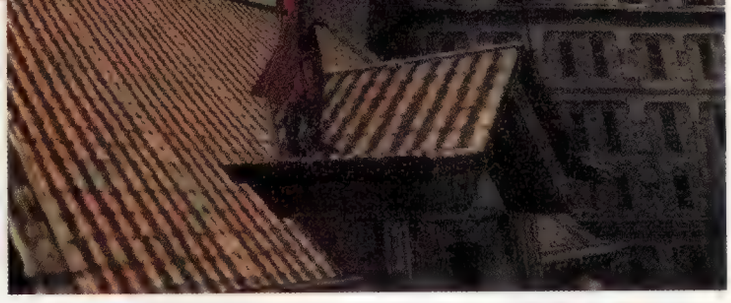
Devil May Cry 2

Il primo stylish-game per PlayStation2 ritorna sul monolito Sony in un seguito che promette di "raddoppiare" l'originale proposta mikamiana in ogni suo comparto. A partire dal numero di personaggi controllabili...







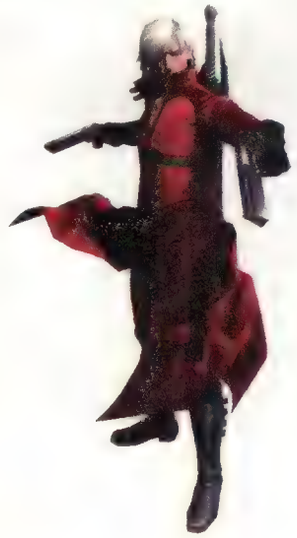


Con oltre due milioni di copie vendute in tutto il mondo, l'ipotesi di un seguito di **Devil May Cry** l'avrebbe potuta prevedere anche Maurizio Mosca. Ciò che il pendolino dell'irascibile opinionista sportivo non si sarebbe mai aspettato è però l'assenza di una versione dimostrativa giocabile all'edizione 2002 dell'E3. Un breve filmato ed una stringata press release è tutto quanto **Super Console** può riportare da Los Angeles con malcelato sconforto. Ciononostante non mancano un paio di informazioni utili ad abbozzare un'idea di come **Devil May Cry 2** tenterà di offrire un'esperienza ludica ancor più galvanizzante e magari un po' meno ripetitiva del prequel.

Il filmato mostra un Dante più maturo, tenebroso e senz'altro più cazzuto. Eliminato il gilet che faceva tanto "baronetto ottocentesco", sfilata la maglietta nera sottostante e srotolate le maniche della giacca, il nuovo Dante indossa ora una divisa più aderente, stretta da una cinghia all'altezza del torace e aperta sul davanti a svelare un petto nudo e maschiale. Incastonati in un volto scavato dalla sete di vendetta, due occhi azzurri brillano all'ombra di canuti capelli. L'impressione generale è che allorquando il Dante di **DMC** reagiva all'irruzione motorizzata di Trish nel suo locale con un "woohoo! Slow down babe!", nella medesima circostanza il Dante di **DMC2** avrebbe commentato l'accaduto con un laconico "...". Ma torniamo al trailer. Una sequenza in CG vede Dante stagliarsi sulla sommità di un grattacielo. Sopra di lui, dense nubi dai colori impossibili avvolgono in un'atmosfera ostile ed irreale la città sottostante. Inaspettatamente, vediamo l'eroe precipitarsi nel vuoto, giù di testa, braccia distese lungo i fianchi, gambe unite, sguardo rivolto al marciapiede che lo attende a fine corsa. Impavido. Una drammatica zoomata sul punto di impatto rivela un mostro con le fauci bavose e spalancate verso l'alto. Una veloce capriola e Dante sfodera la sua leggendaria coppia di pistole, fa fuoco, e si innesca il bullet-time con i proiettili che emanano onde deformanti mentre si dirigono verso il bersaglio. Ma non ci è dato modo di conoscere l'esito dell'azione. Parte un serrato montaggio di sequenze di combattimento in real time ed il primo particolare che balza all'occhio è l'animazione dei capelli di Dante. Ad ogni colpo vibrato o ad ogni capriola, i ciuffi della sua chioma ondeggiano ribelli, sollevandosi, piroettando e facendo avanti e indietro sulla fronte. Non è la prima volta che capigliature digitali vengono scosse da algoritmi di fisica comportamentale, ma nel caso di **DMC2** l'effetto appare più accentuato e realistico, conferendo una rinnovata eleganza alle movenze ed una superiore brutalità ai combattimenti. Nuove mosse e manovre evasive vengono illustrate con ritmo incalzante. Ampie capriole laterali spettacolarizzano i balzi di Dante fra i tetti delle case che fanno da cornice all'azione, mentre attorno a lui demoni ed arpie conoscono il sapore dei suoi proiettili e della sua spada. Ad un certo punto, la sorpresa. Dante corre di fianco ad una parte in direzione di un nemico. Subitaneo salta sulla parete, la percorre per un paio di metri quindi spicca un balzo, subito seguito da una capriola che si conclude con una raffica di pistolettate verso il basso, all'indirizzo di un demone probabilmente sconcertato. E' questa una delle nuova mosse che il team di sviluppo (diverso da quello che si è occupato del primo episodio) conta di offrire copiosamente in **DMC2** attraverso un processo di acquisizione progressiva analogo a quanto visto nel prequel. Il trailer si conclude con l'immagine confusa di una donna. Capelli corti e scarlatti, una mantellina bianca sulle spalle, due pugnali dalle lame ricurve nelle mani. Non è senz'altro Trish, ma svolgerà un ruolo interattivo nell'economia di gioco.

Le poche informazioni diffuse da Capcom fino ad oggi non fanno riferimento ad eventuali modifiche sul piano strutturale, limitandosi a promettere una più generale elevazione a potenza dell'offerta precedente. Oltre alle nuove mosse, abbiamo nuove armi dal "design unico e dagli incredibili effetti particellari" ed un miglioramento del "Devil Trigger". La trasformazione in demone sarà accompagnata da nuovi effetti grafici e permetterà, fra le altre cose, di far piazza pulita di eventuali nemici accerchianti con un solo, devastante attacco. Ambientato prevalentemente all'aperto, fra le vie di città modello Gotham City e di villaggi europei dal gotico stile architettonico, **DMC2** promette di essere "lungo" il doppio del predecessore e di ovviare anche ad uno dei suoi principali difetti: l'estrema facilità. Per affrontare un **DMC** adeguatamente competitivo era infatti necessario terminarlo in modalità Normal in modo da abilitare l'accesso ad un livello di difficoltà superiore. Ma evidentemente non tutti se la sono sentita di riaffrontare il gioco una seconda volta. Con **DMC2**, Capcom nega l'opportunità di selezionare il livello di difficoltà e ripesca dagli anni '80 l'idea di un sistema di "Dynamic Play Adjustment" (DPA) che monitorando le performance del giocatore modifica dinamicamente il grado di ostilità del gioco. Negli anni passati, oltre a significare un'ammissione di colpevolezza per designer incapaci di pianificare una corretta progressione del livello di sfida, l'impiego del DPA si è rivelato fallimentare per diversi motivi tra cui l'abitudine, presto acquisita dai giocatori più smaliziati, di fingersi deboli al sistema per istigarne l'abbattimento della difficoltà ove convenisse. Sarà pertanto interessante studiare le eventuali contromisure escogitate dal team di sviluppo per ovviare alle problematiche legate all'uso del DPA. Alla luce di questa soluzione, resta inoltre da verificare la perpetuazione dell'invito del primo **DMC** ad eseguire giocate spettacolari in cambio di orb extra. Fino a che punto varrà la pena combattere col sangue agli occhi visto che il gioco ci si ritorcerà contro? Un punto di perfetto equilibrio esiste. La speranza è che Capcom lo centri in pieno.

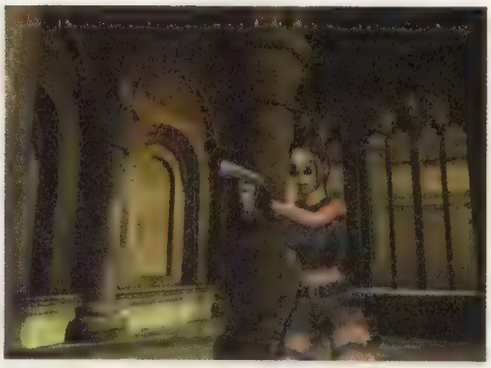
*A giudicare dalle immagini rilasciate dalla software house nipponica, l'ambiente di gioco proposto in **DMC2** sembra estendersi anche in altezza...*

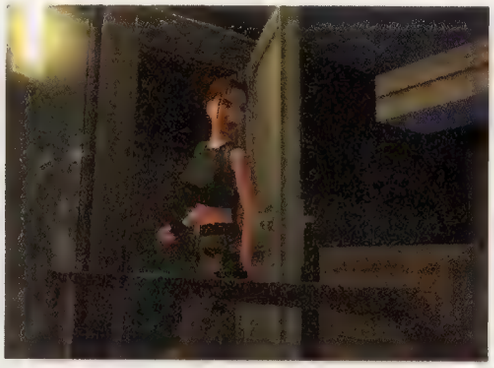


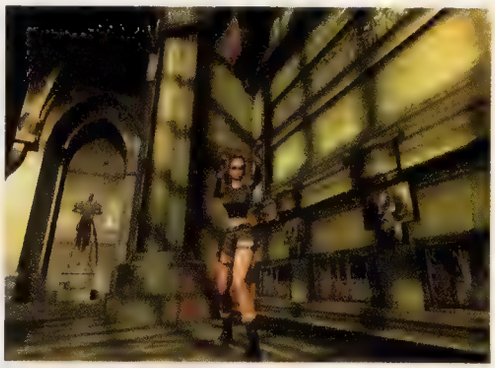
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

"Il 57% degli intervistati ha pensato spesso di chiedere alla propria partner di abbigliarsi come Lara Croft"
[da un sondaggio realizzato dalla rivista *Class*]







*Guardando queste foto, la sensazione di trovarsi di fronte ad un **Metal Gear Solid** in hot pants continua ad essere forte, ma è pur vero che praticamente tutti i giochi d'azione presentati in occasione dell'ultimo E3 vantavano la loro bella fase stealth di "kojimiana" ispirazione…*

Una nuova Lara si prepara a debuttare questo autunno su Playstation2. Abbandonato il top celeste (dentro al quale, ad occhio e croce, pare sia rimasta anche una taglia), la signorina Croft si presenta più determinata, aggressiva e tenebrosa. Anche le ambientazioni di gioco dimostrano di aver subito lo stesso mutamento: paradossalmente, le tombe degli episodi precedenti apparivano concretamente più solari rispetto alle tetre ambientazioni che fanno da sfondo alle vicende di questo nuovo episodio. Con **The Angel of Darkness**, Eidos vira verso un target più adulto (no, non stiamo parlando del fantomatico "nude code"), nel difficile tentativo di rinnovare la serie senza comunque snaturare il suo redditizio franchise.

Al fine di implementare nuove manovre, il sistema di controllo è stato modificato sostanzialmente: ora Lara può appiattirsi contro le pareti, sgusciare felina dagli angoli e sorprendere alle spalle i nemici. È possibile anche impegnarsi in combattimenti corpo a corpo, che ribaltano completamente la vecchia logica degli scontri basati sul loop "piroetta di qua - corri intorno all'avversario - spara all'impazzata - piroetta di là". Inoltre, in base alla condotta di gioco, la bella archeologa potrà apprendere nuove abilità o migliorare alcune sue caratteristiche come velocità e resistenza, un po' come avviene nei giochi di ruolo. Analogamente, in **The Angel of Darkness** la trama ricoprirà maggiore importanza rispetto al passato, non solo per aumentare l'atmosfera misteriosa che pervaderà tutta l'avventura, ma anche per apportare alla serie un inedito livello di interazione con gli altri personaggi. Per la prima volta, infatti, il giocatore potrà far parlare Lara con gli NPC presenti nel gioco, allo scopo di reperire fondamentali informazioni per la risoluzione degli enigmi che le sbarreranno la strada. In alcune sessioni si potrà addirittura controllare un altro personaggio, tale Kurtis Trent, avventuriero anch'egli e dotato del proprio repertorio di mosse ed abilità speciali.

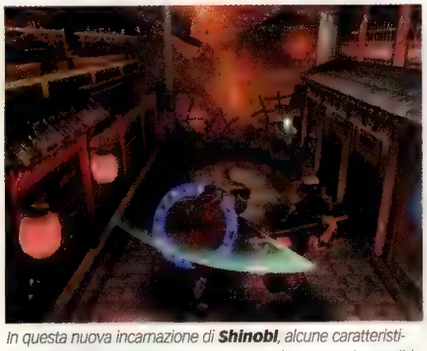
Dal punto di vista grafico, l'incrementato numero di poligoni che ne costituiscono la figura (più di 5000), rende giustizia alle curve della nostra eroina, leggermente meno giunonica ma mai così sexy. Anche il numero di animazioni è aumentato esponenzialmente e, grazie ad un buon uso del motion capture, i movimenti appaiono fluidi e più realistici. Così come più realistici appaiono gli scenari in genere, con superfici riflettenti molto spettacolari e ottime routine di illuminazione dinamica.

A giudicare da quanto visto finora, sembra che con questo nuovo episodio di **Tomb Raider**, Core abbia deciso di riconfermare la sua politica di rinnovamento, facendo confluire in un unico titolo innesti di materia ludica prelevata da generi diversi. Un'operazione che per ora le è riuscita solo in parte (vengono alla mente **Project Eden** ed **Herdy Gerdy**), ma pare difficile che la softco britannica possa sbagliare il colpo proprio con la sua cash cow.

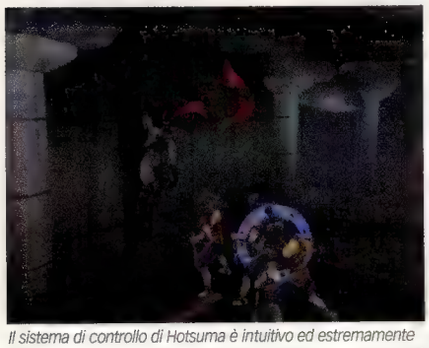
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **OVERWORKS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

Shinobi

Proprio quando tutti i giochi d'azione presentano silenziose modalità "stealth" tipicamente ninja, ecco un gioco di ninja che chiassosamente punta tutto sull'azione...



*In questa nuova incarnazione di **Shinobi**, alcune caratteristiche distintive della serie sono andate perdute, come la possibilità di richiamare il nostro fido lupo bianco.*



Il sistema di controllo di Hotsuma è intuitivo ed estremamente reattivo, dando modo di compiere velocissimi aggiramenti degli avversari accompagnati dal letale mulinare della nostra katana.

Gli unici legami che connettono **Shinobi** ai predecessori a 16 e 32bit sono il nome, la presenza di un ninja e l'abbondanza di azione, che in questo nuovo episodio ha subito una decisa accelerazione. Hotsuma, l'eroe del quale saremo chiamati a vestire i panni, è infatti contraddistinto da una celerità dei movimenti soprannaturale: correndo è possibile aggirare facilmente anche un alto numero di avversari, affettandoli ancora prima che si accorgano della nostra presenza. Il sovrumano atletismo del nostro ninja è sottolineato dalla possibilità di prodursi in doppi salti (premendo nuovamente il tasto corrispondente mentre si è a mezz'aria) e di galoppare su pareti verticali così come visto ne La Tigre e il Dragone. Se ciò non bastasse, nella versione demo provata all'E3 era possibile avvalersi in ogni istante di una rapidissima scivolata: in una frazione di secondo, Hotsuma, praticamente invulnerabile, copriva un lungo tratto di terreno travolgendo gli avversari e lasciando dietro di sé l'immagine residua dei suoi movimenti. Decisamente potente e spettacolare. Così come altamente scenografico risulta il movimento della lunga sciarpa rossa indossata dal ninja, che svolazza in continuazione sottolineandone magistralmente le evoluzioni. A tal proposito, Noriyoshi Ohba, presidente del team Overworks che si sta occupando del progetto, ha spiegato le due funzioni principali del drappo scarlatto. La prima è di segnalare costantemente al giocatore la posizione di Hotsuma, la cui agilità potrebbe disorientare; la seconda è più esplicitamente coreografica, motivata dalla necessità di caratterizzare in maniera forte la figura del tenebroso ninja, quasi sempre inquadrato di spalle.

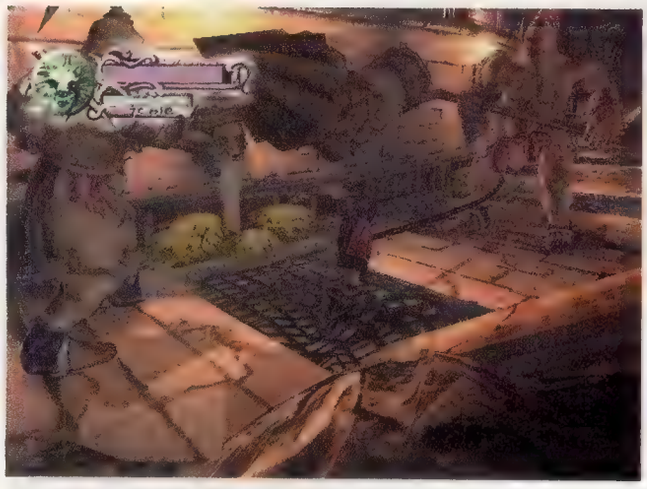
Se da un lato il passaggio ad una rappresentazione tridimensionale ha determinato un'impennata alla frenesia dell'azione, dall'altro ha relegato al ruolo di risorsa secondaria l'utilizzo di shuriken, meno adatte agli scontri ravvicinati. Arma principale del protagonista si rivela quindi la sua katana, che avrà un ruolo di primo piano anche nello sviluppo della storia e delle meccaniche di gioco. La spada, infatti, è maledetta, e necessita di essere costantemente intinta nel sangue degli avversari per evitare che sfoghi la sua sete drenando il nostro plasma. Da qui nasce il pretesto per continue e rapidissime carneficine seriali: qualora in pochi colpi si riesca ad abbattere un buon numero di avversari, una breve cut-scene mostra Hotsuma intento a rinfoderare la katana, mentre i nemici finiscono a terra, letteralmente a pezzi. In questo modo è possibile alleviare l'arsione transilvana della nostra arma, la quale ricompensa i nostri massacri diventando più potente ed acquisendo non meglio specificati poteri magici.

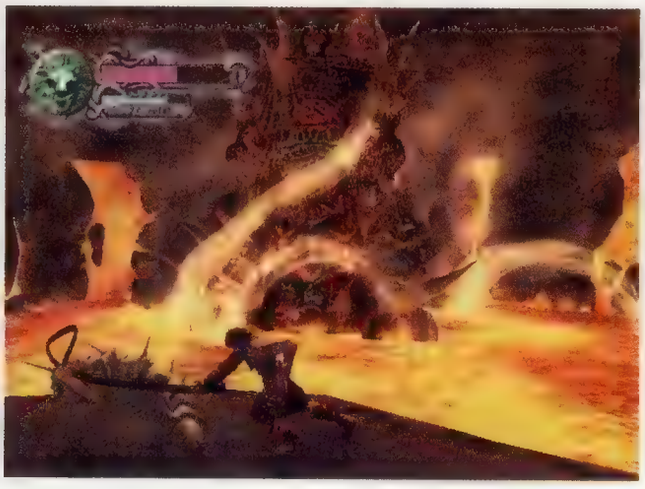
Allo stato attuale dello sviluppo, **Shinobi** si presenta con una grafica discreta, non eccessivamente corrotta da flickerii e calettature, ma comunque meritevole di qualche ritocco in questo senso. L'immagine su schermo, anche durante i combattimenti più concitati, viene aggiornata ogni sessantesimo di secondo assicurando alla rappresentazione dei combattimenti la necessaria fluidità e celerità. Questi ultimi, però, nonostante il buon repertorio di mosse a disposizione, corrono il rischio di venire a noia se non supportati da attività collaterali di qualche altro tipo. Da questo punto di vista, infatti, l'unico quadro giocabile in occasione dell'E3 (piuttosto lineare e ripetitivo) mancava decisamente di mordente, offrendo pochi stimoli ad un approccio maggiormente "creativo" all'arte dell'affetta-ninja. In casa Sega, comunque, sono consapevoli del problema e hanno assicurato che le ambientazioni del gioco definitivo concederanno una maggiore libertà/varietà d'azione, solleticando di continuo l'interesse del giocatore. Staremo a vedere...

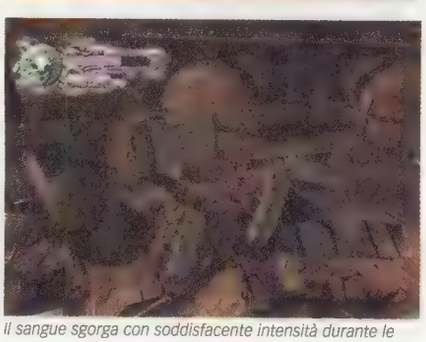
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TECMO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

Rygar – The Legendary Adventure

Ammiccando a **Devil May Cry**, Tecmo si affida al remake di uno dei suoi grandi classici per sfondare nell'affollatissimo ed altamente competitivo settore degli action game per PlayStation2.







Il sangue sgorga con soddisfacente intensità durante le letali sventagliate del Diskarmor, talvolta produttive di brutali decapitazioni.

"*Quando la comunità vedrà* ***Rygar*** *all'E3 ne sarà completamente sconvolta.*" Così parlava John Inada, General Manager di Tecmo, in occasione dell'annuncio del remake di **Rygar** per PlayStation2 (**SC**92). Certo il lungo trailer in computer grafica mandato in loop sugli schermi dello stand Tecmo all'E3 era sorprendente, ma dubitiamo che fosse quello il motivo dello sbigottimento a cui faceva riferimento Inada. Mentre la folla assiepata attorno allo stand dimenticava presto la delusione perdendosi con lo sguardo fra le curve generose delle ragazze Tecmo, **Super Console** scopriva che una versione giocabile di **Rygar** era effettivamente presente all'E3, ma solo appannaggio della stampa. Credenziali alla mano veniamo condotti al cospetto di Satoshi Kanematsu, un individuo che se pochi minuti prima, sul palco, non fosse stato presentato come direttore dello sviluppo di **Rygar** avremmo tranquillamente scambiato per il leader di un piccolo gruppo rock di quartiere. Giapponese, ovviamente. Posata la sua chitarra elettrica e sistematosi il giubbotto di pelle sulle gracili spalle, Kanematsu procede ad illustrare il suo progetto. Venti minuti dopo **Super Console** ringrazia e saluta il rock-designer nipponico rigettandosi nel carnaio fieristico con un pensiero appiccicato alla parete interna della scatola cranica: **Rygar** promette dannatamente bene.

La versione dimostrativa era palesemente embrionale (il che spiega il suo esilio dalla facciata "pubblica" dello stand Tecmo), ciononostante è stato possibile valutarne le potenzialità ed anche apprezzarne alcune qualità tecniche. Per inquadrature ed impostazione generale, **Rygar** rimanda subito a **Devil May Cry**. L'ambientazione è ovviamente diversa (lo stile generale è ispirato alla mitologia greco-romana), ma è indubbio che il titolo Capcom sia stato preso a modello di riferimento durante lo sviluppo. Ciononostante esiste una variabile in **Rygar** che potrebbe fare la differenza conferendo al prodotto una sua precisa identità. Il Diskarmor è l'ingranaggio su cui ruota l'intero meccanismo ludico. Apparentemente un semplice scudo portato sull'avambraccio destro dal proprio alter-ego, il Diskarmor può essere scagliato verso i nemici e recuperato grazie alla catena che lo tiene legato al suo proprietario. Agendo sullo stick analogico è possibile sventolarlo sopra la propria testa per far piazza pulita del circondario nemico, a dire il vero poco popoloso nella demo. Non mancano attacchi più tradizionali, fatti di calci, pugni e prese con cui condurre scontri ravvicinati corpo a corpo. Così come Dante combina sciabolate e pistolettate nel suo **Devil May Cry**, Rygar fa altrettanto mandando in orbita il nemico con una sferzata dal basso verso l'alto del Diskarmor, per poi arrestarne la caduta a mezz'aria anticipandolo con un poderoso uppercut. Altro punto in comune col prodotto Capcom è la presenza di una barra indicativa dell'energia spendibile per l'esecuzione di alcuni attacchi speciali. L'alimentazione della barra ha luogo uccidendo nemici o raccogliendo particolari item.

Al di là del suo impiego offensivo, il Diskarmor è anche veicolo di interazione ed esplorazione delle ricche scenografie 3D. Nella demo, oltre a demolire colonne, statue ed altri elementi accessori del fondale (per scovare eventuali bonus), l'arnese permetteva di svelare passaggi nascosti abbattendo mura e pavimentazioni o addirittura segare una colonna per farne un ponte di collegamento con altre zone dello scenario. La natura frangibile degli scenari viene sfruttata talvota anche dagli avversari. Durante una battaglia con un boss di natura ciclopica alto mezzo schermo, questi viaggiava all'inseguimento dell'eroe sfondando pareti come fossero di cartongesso al fine di prenderlo di sorpresa tagliandogli la strada. Sparsi per i livelli ed indicati da un'icona a forma di stella, esistono inoltre dei punti di aggancio del Diskarmor indispensabili per issarsi su piattaforme altrimenti irraggiungibili o per dondolare al fine di proiettarsi al di là di ostacoli insormontabili (come ad esempio un fiume di lava).

Arrivando alle "qualità tecniche" palesate dall'action game di Tecmo, si segnalano un frame rate robusto e costante, buone animazioni (non siamo comunque ai livelli di **Devil May Cry** in termini di stile ed eleganza) ed un uso intelligente della luce per conferire atmosfere diverse alle varie zone della medesima ambientazione. Percorrendo i portici che circondano l'arena del Colosseo, ad esempio, si passa da settori bui illuminati debolmente delle torce a settori a favore di un Sole al tramonto che riversa colonne di luce nell'ambiente.

In definitiva, l'aspetto che più di ogni altro sembra in grado di distinguere **Rygar** dall'ondata di action game abbattutasi sul mercato nell'ultimo periodo è senz'altro la duttilità del Diskarmor, insieme un sistema di difesa, offesa ed esplorazione delle scenografie che se sfruttato a dovere può dare origine ad una variegata gamma di meccaniche di gioco scongiurando la monotonia in cui inciampano spesso altri titoli dall'analoga impostazione. Nell'attesa di scoprire l'esito di queste potenzialità, non ci resta che rimandare ai prossimi numeri di **Super Console** per eventuali aggiornamenti.

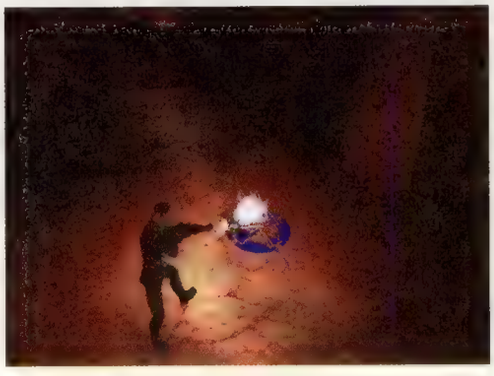
Run Like Hell

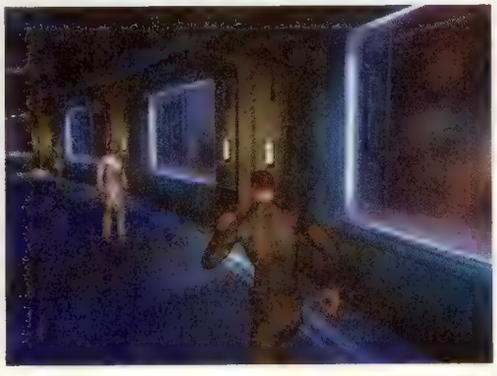
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Interplay** Sviluppatore: **Digital Mayhem** Genere: **Azione** Supporto: **N/A** Uscita: **Estate**

A dispetto del titolo, lo sviluppo di questo **Run Like Hell** non sta certo procedendo speditamente. La sua commercializzazione era prevista per la primavera del 2001, ma durante l'edizione di quell'anno dell'Electronic Entertainment Expo è bastato provare la demo disponibile presso lo stand di Interplay per rendersi conto che gli sviluppatori di Digital Mayhem non sarebbero mai riusciti a rispettare la scadenza. Poligoni ballerini, texture latitanti ed una marea di bug ancora da sistemare erano chiari segnali della natura ancora embrionale del progetto. Dopo un lungo periodo di silenzio che ha fatto temere la cancellazione del progetto, è con grande sorpresa che **Super Console** ha rivisto **Run Like Hell** anche durante questa edizione 2002 della tregiorni fieristica losangelina.

Dal punto di vista tecnico le cose sono migliorate notevolmente. L'unico scenario visitabile nella demo (le stanze ed i corridoi di un'astronave invasa dagli alieni) presentava texture di discreta fattura illuminate a singhiozzo dallo schizofrenico lampeggio dei neon, mentre il modello poligonale del proprio alter ego è parso solido, ben particolareggiato, ombreggiato ed animato. Deludenti, invece, gli alieni, animati con scarsa eleganza ed affamati di fotogrammi extra. Il sistema di controllo è alquanto basico ma non per questo inadeguato. Un tasto per sparare, uno per interagire con i fondali, uno per designare il target del sistema di lock on automatico e lo stick sinistro per muoversi. Interessante l'impiego dello stick destro per equipaggiare le varie tipologie di armi (solo tre nella demo, un fucile a pompa, uno al plasma ed un mitragliatore): basta inclinarlo verso l'alto o verso il basso per sostituire l'arma nel bel mezzo dei combattimenti. Agendo sul pulsante sottostante lo stick destro, invece, ci si inietta il contenuto delle "siringhe rigeneranti" eventualmente presenti nell'inventario.

Difficile esprimersi sull'impianto di gioco vero e proprio. L'incontro con un boss finale apparentemente indistruttibile ha decretato la fine del test di **Super Console** dopo qualche minuto - invero noioso - trascorso a seccare alieni dalle dubbie capacità intellettive ed a sbloccare porte attraverso l'inserimento di codici d'accesso recuperati qua e là. Un'attività che ha sollevato preoccupazioni circa la perpetuazione dell'intrigante concept originariamente alla base di **Run Like Hell** (vedi **SC**80), apparentemente sostituito con qualcosa di più banale per accelerare i tempi di sviluppo.





Tenchu 3 - Wrath of Heaven

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **K2** Genere: **Azione** Supporto: **N/A** Uscita: **Inverno**

Relegato in una postazione sperduta nel caotico stand di Activision, all'ombra del kolossal **Doom III**, **Tenchu 3 - Wrath of Heaven** è passato quasi inosservato al recente E3 di Los Angeles. La causa del poco entusiasmo per la terza avventura di Rikimaru e Ayame è probabilmente da ricercare nella mediocre cosmesi del prodotto: il team di K2, che ha preso le redini della serie dopo l'acquisizione del franchise da parte di Activision, non sembra trovarsi a proprio agio con l'hardware della console Sony e, nonostante lo sviluppo del gioco vada avanti da diversi mesi (**Tenchu 3** è stato presentato a porte chiuse per la prima volta all'E3 2001), l'impressione che si ha guardando lo stealth game per eccellenza è quella di trovarsi di fronte a un titolo PS2 di primissima generazione. Fortunatamente, ed è questo quello che conta in fondo, la software house occidentale non ha snaturato l'anima del gioco, che vede ancora una volta Rikimaru e due compagni (uno dei quali sarà l'intrigante Ayame, mentre l'identità del secondo è tuttora sconosciuta) arrampicarsi, strisciare e combattere per smascherare un signore della guerra corrotto. Al di là dei palesi miglioramenti quantitativi (più armi, più missioni, più tecniche di combattimento, livelli più grandi...) rispetto ai due prequel, **Tenchu 3** sembra garantire al giocatore una maggiore libertà, con diverse strade alternative e una minore linearità nella storia: proprio la scoperta dei vari modi con cui affrontare le varie missioni, insieme all'esecuzione di alcuni compiti particolari, dà modo al nostro ninja di acquisire nuove abilità, permettendogli così di potenziarsi con il progredire dei livelli e di fare la pelle ai nemici con tecniche sempre differenti.

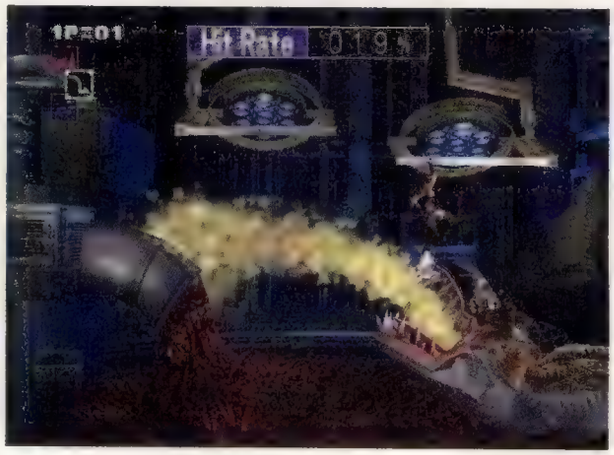
Tecnicamente mediocre, ma comunque intrigante: avremo modo di riparlarne in futuro.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **NOVEMBRE 2002**

Contra: Shattered Soldier

"In God we trust"
Scritta stampigliata sui dollari dilapidati da **Super Console** durante l'incursione in U.S.A.

"In God we trust"
Pensiero ricorrente tra i retrogamer di fronte alla versione giocabile di **Contra: Shattered Soldier**, stand Konami, E3, Los Angeles



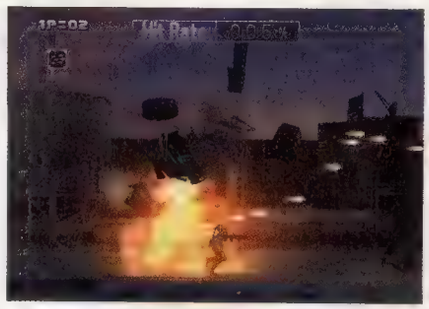
È sembrava che dovessimo morire senza. Il PM di Konami gigioneggia accanto agli schermi, sorridendo baldanzoso conscio della potenza del suo gioco. Ed il suo gioco è **Contra: Shattered Soldier**. Dall'alto della sua altezza (e dal profondo della sua pesantezza), il PM rotola accanto ai giornalisti impegnati nella prova, istruendoli con info generiche o illuminandoli con consigli di gioco. "Usa la terza arma", suggerisce ad un redattore di **Super Console** impegnato nello scontro (parecchio piombato) contro un mech. Ed in effetti la parabola discendente dei colpi della terza arma sembra disegnata perfettamente per quella situazione di gioco. È un segno: dietro tutto questo c'è una seria mente pensante. Ma questi sono solo flash. Partiamo dall'inizio…

Action 2D: il fascino del morire spesso

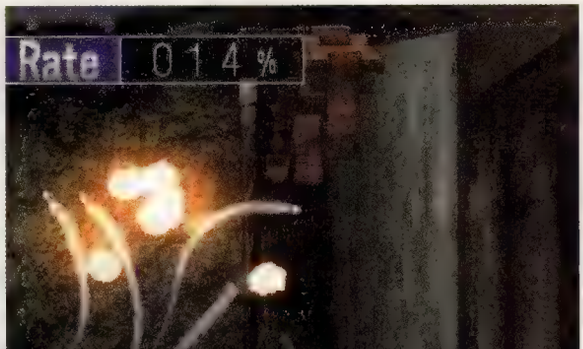
E sembrava che dovessimo morire senza, invece un nuovo **Contra** in due dimensioni (e con della potenza ludica sotto le ludochiappe) ha illuminato la nostra via. Le presentazioni: **Contra: Shattered Soldier** è la rivisitazione del **Contra Spirits** esploso su Super Famicom nel lontano 1992 (recensione su **TFP**88). Ma non perché si tratti dello stesso gioco con grafica rimodellata, quanto perché di **Contra Spirits** riprende fondamenta di gioco, meccaniche e varie ispirazioni, riproponendo tutti questi elementi in un nuovo episodio che, fosse stato pubblicato nei tardi '80, avrebbe certamente creato un culto divinatorio. Mentre i protagonisti del gioco avanzano in contemporanea nel primo, devastatissimo livello, il giocatore prende confidenza con i tasti del DualShock2. Un pulsante per il salto, un secondo per il fuoco, un terzo per il cambio dell'arma (3 armi fisse a disposizione, senza possibilità di acquisirne di nuove o di perdere quella in uso) ed un quarto per il caricamento del colpo speciale. Quindi un dorsale, immancabile, per bloccare l'arma in una delle 8 direzioni di fuoco. Sui due livelli giocabili visionati a Los Angeles piove piombo in discrete quantità. Ma oltre che procedere da sinistra a destra c'è molto altro nell'opera Konami. La prima prova trascina di peso nel clima e nella filosofia dei primi anni '90: a fuoco spianato si avanza verso avversari iper-armati, facendosi strada a piedi o, già pochi metri dopo l'inizio, arrampicandosi su parete verticale. La difficoltà iniziale garantisce morti istantanee e ripetute, dimentica del trend attuale che inneggia alla semplificazione e al salvataggio. La quantità lorda di avversari non riempie lo schermo, mentre non lo stesso può dirsi dello straripante design sul quale si fonda l'azione. È necessario solo qualche minuto per rendersi conto che ogni situazione di gioco è disegnata su una precisa arma. Soldati dotati di scudo e ostici da eliminare vengono mandati velocemente al creatore con un colpo preciso di lanciafiamme, cecchini su piattaforme distanti vanno eliminati con un corretto posizionamento ed una educativa raffica di mitragliatore, boss a breve distanza vengono deturpati dalla parabola discendente dei colpi del lanciagranate. Gli attacchi speciali di ogni arma non aspirano allo status di smart-bomb, ma permettono di compiere danni discreti qualora si trovi il tempo e la situazione adatta per caricare brevemente il colpo. Una partita a scacchi. Ma della quale non ci si rende conto, perché troppo serrata…

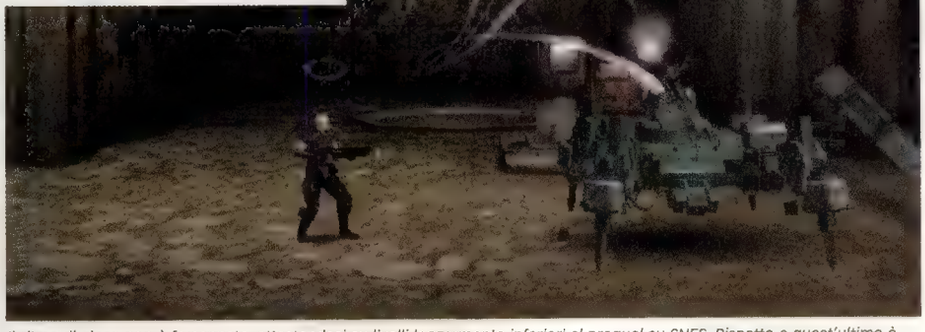
Aneddotica di guerra bidimensionale…

Contra è il genere di action game nel quale la conoscenza del livello è elemento fondamentale per ambire alla vittoria. Attacchi a sorpresa e pattern prefissati costringono il giocatore a memorizzare gli avvenimenti che lo attendono (e che già varie volte lo hanno presumibilmente lasciato esanime al suolo), così da agire in tempo debito per risparmiare vite preziose. Le situazioni di gioco ripercorrono quanto già vissuto in **Contra Spirits** con malcelata nonchalance. La trave sospesa nel vuoto su cui ancorarsi con le braccia, avanzando in sospensione mentre avversari alati tentano di portarci via. La sezione in sella ad hover-bike, alle prese con un enorme mezzo nemico (in questa occasione un treno corazzato) che ci scorre accanto. La sezione di scontro con i soldati appesi a missili, non presente nella versione giocabile ma mostrata sotto forma di filmato. **Contra** si evolve continuamente, così come il suo prequel, non dando mai precisi punti di riferimento al giocatore grazie ai suoi repentini cambi di impostazione. Si inizia a piedi, quindi si prosegue agganciati su parete, quindi ci si ritrova a precipitare nel vuoto, atterrando su uno snowboard e affrontando una breve sezione con visuale laterale, infine la visuale cambia e la camera c'inquadra frontalmente, mentre un enorme serpente sorge dalla neve intimandoci di spostarci dalla sua traiettoria. Questo gioco è uno stupro nei con-



*La rivisitazione del livello già visto in **Contra Spirits***
Appeso su uno dei missili che viaggiano verso l'obiettivo, il giocatore era chiamato, nella versione originale, a tempestare di piombo il velivolo nemico mentre saltava da un missile all'altro prima che questi esplodessero.

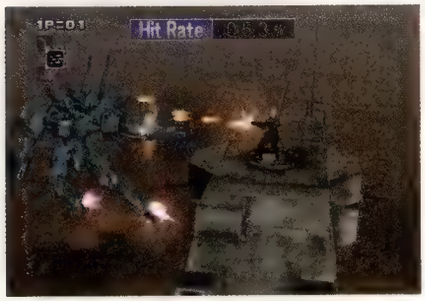




Il ritmo di gioco non è forsennato, attestandosi su livelli leggermente inferiori al prequel su SNES. Rispetto a quest'ultimo è invece posta maggiore attenzione al versante strategico, con ogni sezione che va affrontata preferibilmente con l'arma più adatta, scegliendo tra mitragliatore, lanciagranate e lanciafiamme. Da questo approccio nasce presumibilmente la decisione di rendere inalterabile l'arsenale, senza possibilità di ottenere nuove armi o di upgradare quelle in uso.

Contra Advance - GBA

L'operazione di recupero del franchise Contra coinvolge anche il Game Boy Advance. Konami è infatti al lavoro su Contra Advance (working title), versione portatile del classico Contra Spirits (Super Famicom / 1992). Il gioco, come prevedibile, si presenta graficamente uguale al suo ispiratore. La versione GBA potrà contare su livelli extra appositamente disegnati per il portatile Nintendo, oltre che su una modalità per due giocatori in contemporanea. L'unico adattamento "in negativo" finora rilevato riguarda i controlli di gioco. Il limitato numero di pulsanti del GBA sembra infatti aver spinto Konami ad eliminare la doppia arma, in favore di un'unica arma a disposizione. L'uscita di Contra Advance è prevista per novembre 2002.



Il mech del livello del treno è un avversario particolarmente ostico, visto che ricorre ad attacchi che è necessario memorizzare per poter reagire prontamente. L'urto con il quale fa vacillare il vagone, mandandoci a terra, è evitabile solo saltando prima dell'impatto.

fronti dell'istinto, della memoria e della strategia. Senza dimenticare l'ironica autoreferenzialità nella quale galleggia. L'enorme tartaruga assassina, che ci riporta alla memoria il boss del primo livello di **Contra Spirits**, è un segno di questa volontà di giocare con il passato. Cronaca del passaggio: lo scontro a fuoco si evolve dall'inizio del livello tra colpi di scena e piombo a cascate, mentre un mech interviene sporadicamente sullo schermo, in occasione di incursioni armate o prodigandosi in comparsate durante le brevi cut-scene. Il giocatore avanza senza mai riuscire a distruggerlo finché, giunti alla presumibile conclusione del livello, il mech torna a comparire su schermo, atterrando di fronte a noi ed iniziando a sfoderare le armi. È un attimo: dall'alto piomba possente e pesantissima la tartaruga, schiacciando inesorabilmente il mech e prendendone il posto con il ruolo di boss finale. Giudizio critico: massivo e ironico…

Punto, linea, poligono, arte…

Non c'è ostentazione grafica in **Contra: Shattered Soldier**. Il livello qualitativo di modelli poligonali e scenari oscilla tra il gradevole ed il non entusiasmante, denunciando texture a tratti poco convincenti. Auspicabilmente un indice del fatto che la versione mostrata all'E3 dovrà subire una revisione grafica sostanziale prima del lancio sul mercato. Interessante invece la resa di armi ed esplosioni, tra luci ed effetti particellari, così come, a livello narrativo, notevole l'impatto delle frequenti scene in-game (spesso di pochissimi secondi) con le quali viene mostrato l'evolversi degli eventi o l'arrivo dei boss. La resa visiva dal vivo di **Contra** è, in ogni caso, superiore a quanto possano far supporre le foto a corredo di questa anteprima, non in grado di rendere giustizia all'atmosfera violenta e concitata dei livelli. La longevità del gioco non dovrebbe essere sostenuta solamente da un gameplay votato alla memorizzazione e alla reiterazione, ma anche dai numerosi finali e livelli extra sbloccabili ottenendo determinati risultati durante il gioco. Silenzio, al momento, sul numero esatto dei livelli disponibili.

Un discorso a parte merita il team responsabile del gioco. Il lavoro di character design è stato affidato da Konami ad Ashley Wood, illustratore già al lavoro su *Spawn*, *Aliens*, *X-Men* e *Star Wars*; mentre Akira Yamaoka (già autore del soundtrack di **Silent Hill**) è stato scelto per la composizione della colonna sonora. Due artisti al servizio di un team di sviluppo del quale fanno parte, come forse era possibile immaginare visti i richiami al prequel, alcuni dei componenti della squadra responsabile del già citato **Contra Spirits**. Quando si dice recuperare il passato…

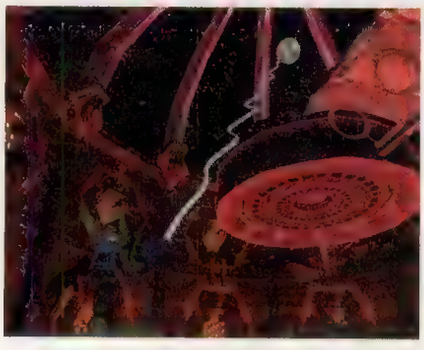
Paura & delirio a Los Angeles: indagine sulla realtà Contriana

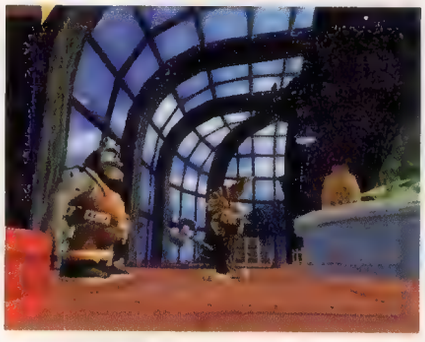
Alla domanda "che tipo di gioco è **Contra** sul mercato odierno?", **Super Console** risponde proponendo 3 possibili linee di pensiero, parallele e intersecanti. Con buona pace della geometria euclidea…
Linea della follia: Su un mercato nel quale l'hardcore gamer (se esiste) è una presenza trascurabile, nel quale la stragrande maggioranza dei giocatori non conosce **Contra Spirits** e nel quale esistono personaggi che non hanno giocato **Castlevania: Symphony of the Night** perché "è bidimensionale" (testimonianza reale®), riproporre una formula del genere equivale ad una follia commerciale. In sintesi: un recupero della memoria (e di un tipo di qualità di gioco) non più popolare come un tempo, e per questo improponibile sul mercato 2002…
Linea del coraggio: Sorretta dalla certezza della qualità del concept, Konami intende proporre ai videogiocatori un titolo che sarà certamente apprezzato da una nicchia, sperando al contempo nella penetrazione nel mass market. In sintesi: signori, così si giocava un tempo, non c'è motivo per non continuare a giocare come un tempo…
Linea della speculazione: Per quanto massivi potranno rivelarsi gli sforzi profusi da Konami nella realizzazione di **Shattered Soldier**, un action game 2D non richiede verosimilmente budget paragonabili alle produzioni 3D attuali. Possibile quindi ipotizzare che l'operazione possa accostarsi all'aggettivo di "commerciale", sostenendosi sul nome del franchise e sulla riproposizione a basso costo di una formula efficace. In sintesi: deruba il cadavere finché è caldo. O una cosa del genere. Eppure pare ridondante rilevare che la qualità del design appare, al test effettuato su questa versione provvisoria, effettivamente lontano dalla mediocrità delle vere operazioni commerciali. Cliché: non resta che attendere. Doppio cliché: appuntamento su queste pagine a fine 2002 per la recensione completa…

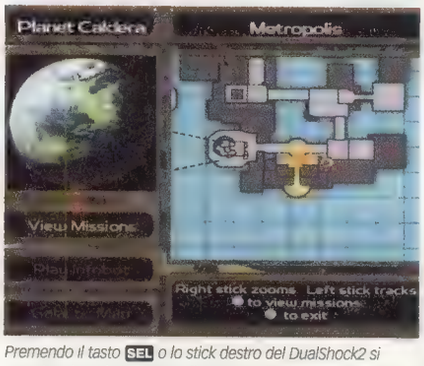
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **INSOMNIAC** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

Ratchet and Clank

Un melange di idee e caratteristiche prese in prestito da altri generi videoludici per far compiere al character/action game il prossimo balzo evolutivo. La promessa di **Ratchet & Clank** dopo una prova sul campo ed una chiacchierata con Insomniac.



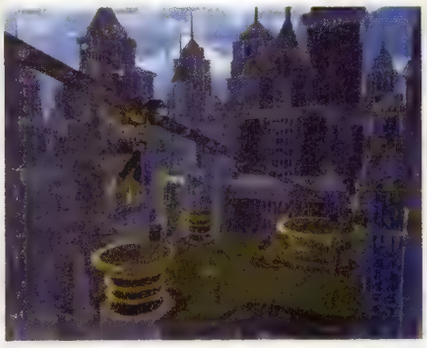


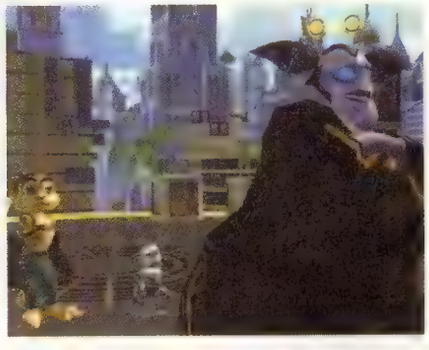


Premendo il tasto **SEL** *o lo stick destro del DualShock2 si accede ad una schermata offerente tra le altre cose, una preziosa mappa (zoomabile e navigabile) e l'elenco degli obiettivi della missione in corso indicando quelli ancora da raggiungere.*

Su un pianeta lontano di una galassia dimenticata in un angolo remoto dell'universo vive Ratchet, un giovane e brillante meccanico autodidatta che sogna di applicare un giorno le sue conoscenze per voltare le spalle alla noia e partire in cerca di avventura. Ma Ratchet non sa che sarà l'avventura a trovare lui. E ben prima di quanto si aspetti. Sul pianeta Blechworld vive la disgustosa razza dei Blarg. Da tempo in ricerca di una soluzione all'inquinamento che pervade la sua terra, il governatore di Blechworld, tale Big Bad Boss, partorisce un drastico piano di bonifica, al tempo stesso assurdo e diabolico: costruire un mondo ex-novo recuperando ed amalgamando le parti migliori degli altri pianeti dell'universo. E se gli abitanti di questi ultimi non dovessero dimostrarsi accondiscendenti, i guerrieri Blarg sono pronti a fargli cambiare idea. Nel frattempo, in una delle fabbriche impiegate nell'allestimento dell'esercito dei robot di Big Bad Boss, un difetto del computer dà origine a Clank, un minuscolo automa dotato di grande intelligenza e soprattutto di una coscienza. Appresi i diabolici piani di Big Bad Boss, Clank sale a bordo di un'astronave e vola via in cerca di aiuto. Dopo un lungo inseguimento nello spazio, l'astronave viene colpita e danneggiata dalle cannonate esplose da una squadriglia blarghiana, precipitando infine sul pianeta di Ratchet. Uniti dal destino, Ratchet e Clank partiranno alla volta di Big Bad Boss per sconfiurarne la minaccia e salvare la galassia. Inizia così **Ratchet & Clank**, la prima proposta ludica di Insomniac per PlayStation2.

Depistati dal binomio nel titolo e dalle immagini distribuite su queste pagine, viene istintivo associare **Ratchet & Clank** al **Jak & Daxter** di Naughty Dog. Un'associazione che, per quanto comprensibile, perde di fondamento nell'apprendere le caratteristiche che fanno del titolo di Insomniac un prodotto a sé, ben più complesso e per certi versi ambizioso rispetto al platform game di Jason Rubin e soci. "***Ratchet & Clank*** *e* ***Jak & Daxter*** *sono due giochi molto diversi,"* dice Ted Price, Presidente e CEO di Insomniac Games. *"Sin dall'inizio il nostro obiettivo è stato fondere elementi presi dagli RPG, dagli sparatutto, dalle avventure ed ovviamente dai platform per spingere il genere in una nuova direzione. Dalla categoria dei RPG, ad esempio, abbiamo preso un sistema di inventario attraverso cui il giocatore può equipaggiare Ratchet con 35 fra armi e gadget differenti – una cosa di certo non comune nell'ambito dei character/action game. Inoltre il tutto è sotteso da un robusto sistema economico con tanto di negozi che vendono armi e munizioni in cambio della moneta che il giocatore raccoglie durante il gioco."* Quest'ultima è rappresentata da viti e bulloni rilasciati dai nemici eliminati, rinchiusi in casse di legno o sparpagliati per l'ambiente. Particolari viti dorate dall'elevato potere d'acquisto sono inoltre nascoste in alcune aree segrete. Recuperandole tutte si viene ricompensati con non meglio specificati bonus. Ma non crediate che **R&C** proponga un banale esercizio di raccolta. Viti e bulloni sono solo un mezzo per accedere all'oggettistica su cui fa perno la meccanica di gioco. *"Qui non si tratta di raccogliere 100 uova di drago o roba simile,"* chiarisce Price. *"I soldi servono per acquistare armi ed accessori, ed ognuno di questi ha una funzione specifica."* Partiamo dalle armi. *"In virtù dell'enorme varietà di armi fra cui scegliere e delle loro caratteristiche abbiamo aggiunto un elemento strategico ai combattimenti. Sebbene si possa impiegare la maggior parte delle armi contro la maggior parte dei nemici, alcune sono più adatte di altre a far fronte a determinati avversari e se il giocatore riesce a capire quali sono, i combattimenti diventano molto più gratificanti."* In principio di avventura Ratchet è armato solo di una chiave inglese simile ad un'ascia a due lame. Il suo impiego in confronti dalla breve distanza non ha bisogno di sottolineature ciononostante va segnalata la possibilità di incrementarne il raggio d'azione impiegandola come un boomerang. E' sufficiente accucciarsi (**R1**), assegnare una direzione attraverso lo stick analogico sinistro e quindi premere il tasto d'attacco. La chiave svolge anche funzioni di raccolta della preziosa pecunia. Allorquando viti e bulloni si trovino relativamente distanti e non sia possibile avvicinarvisi quel tanto che basta per calamitarli a sé, è data facoltà di "arpionarli" scagliandoci contro la chiave-boomerang. Più avanti si avrà modo di impiegare armi come il Bomb Glove (una sorta di guanto lancia granate utilissimo per snidare eventuali minacce sotterranee),



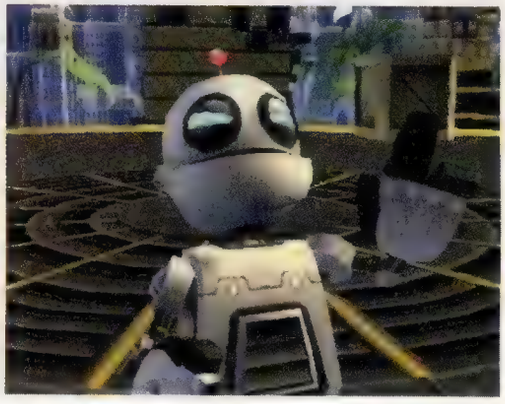


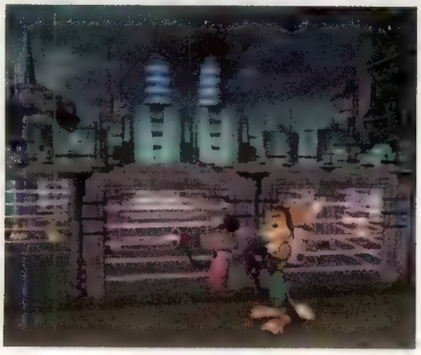
*Ogni nemico ha un suo punto debole. Comprendere con quale arma è possibile approfittarne fa parte del divertimento proposto da **Ratchet & Clank**. In questo caso, investire con una bella fiammata quella bombola di gas che il nemico si porta sulle spalle non è una cattiva idea.*

il Pyrocitor (un lanciafiamme), il Blaster (un mitragliatore dalla lunghissima gittata da impiegare preferibilmente in combinata con la prospettiva in prima persona per seccare nemici in volo), il Glove of Doom (un altro guanto con cui rilasciare una modesta armata di robot in miniatura dalla dentatura aguzza che si dirigeranno autonomamente verso nemici vicini e lontani) ed il Mine Glove (l'ennesimo guanto, equipaggiato stavolta con mine volanti capaci di calamitarsi sui nemici che vi passano accanto uccidendoli istantaneamente. Ottime per eliminare minacce inseguitrici o appostate dietro gli angoli). Sebbene Insomniac voglia mantenere ancora segreta buona parte dell'armamentario che verrà proposto nel gioco, un'attenta disamina del trailer di **R&C** rilasciato dalla società californiana permette di annoverare anche un intrigante fucile-aspirapolvere con cui risucchiare nemici di modeste dimensioni da usare poi come proiettili, ed un cannone lancia missili telecomandabili attraverso una micro-telecamera.

Arrivando all'analisi dei gadget, il piccolo robot Clank dimostra di ricoprire un ruolo diverso da quello di cui era investito il peloso giullare Daxter visto nell'avventura di Naughty Dog. Dialogando con alcuni NPC, Ratchet può comprare fino a tre tipologie di modifiche per il suo piccolo compagno, modifiche che di fatto ampliano il repertorio di mosse performabili. L'Helipack, ad esempio, dà modo di compiere il salto in lungo, di planare e di sollevarsi da terra quel tanto che basta per raggiungere sommità normalmente fuori portata. Il Jetpack permette di fare più o meno le stesse cose, ma più rapidamente, e regala altresì un altro paio di mosse extra su cui Insomniac non vuole proferire parola. Per ultimo abbiamo l'Hydropack, dall'evidente impiego sottomarino secondo modalità attualmente ignote. Dove Ted Price ed il suo gruppo manifestano però la più blindata delle omertà è nella divulgazione di informazioni relative ai gadget impiegabili direttamente da Ratchet. Pensate, il gioco ne prevede ben 11, 6 da applicare sulle braccia/mani, 3 sulla testa e 2 ai piedi. L'unico accessorio noto è al momento lo Swing Shot, una sorta di rampino retrattile con cui attaccarsi ad appositi ganci per issarsi su determinate alture o per "volare" saltando da gancio a gancio. Anche in questo caso il trailer fornisce un'informazione in più e mostra Ratchet percorrere pareti verticali indossando un paio di pesanti stivali magnetici.

Con una tale disponibilità di armi ed accessori, ciascuno con relative proprietà e modalità di impiego, il timore che i controlli si complichino eccessivamente è giustificabile. Ma non è questo il caso. Il ritmo di **R&C** appare indubbiamente più lento di quanto proposto in **J&D**, ma – again - **R&C** non è **J&D**. L'enfasi è riposta sull'azione blastatoria piuttosto che sulla semplice peregrinazione, e questo sembra aver prodotto un rallentamento della velocità generale. Laddove nel titolo di Naughty Dog si procedeva spediti pur ignorando la presenza nemica, in **R&C** ci si ferma spesso per combattere. Ed è in questo frangente che il sistema di controllo svela le sue qualità. Alla luce dell'assenza di un sistema di lock, Ratchet compie ampie sciabolate per sopperire agli indirizzamenti imprecisi dell'utente determinati dalla dinamica tridimensionale. Per lo stesso motivo i colpi esplosi dalle armi da fuoco compensano i piccoli errori di mira con benevolenti deviazioni. In questo modo il giocatore riesce a godere del divertimento bellico ed insieme a devolvere più attenzione all'attività evasiva (aspetto trascurato in **J&D**). Quest'ultima prevede capriole volanti all'indietro, a destra e a sinistra (eseguibili abbassandosi poco prima di saltare nella direzione volta) utili per schizzar via dalle mischie o per schivare missili e quant'altro ci venga rivolto contro. L'esecuzione di mosse extra eventualmente acquisite vestendo determinati gadget non richiede che semplici combinazioni di tasti, per altro particolarmente intuitive. La pressione del tasto L1 dà accesso alla visuale in prima persona, indispensabile per orientare il fuoco verso l'alto o verso il basso (altrimenti Ratchet spara solo dinnanzi a sé) o per puntare nemici distanti con un'arma a lunga gittata. L'accesso alle varie armi custodite nel proprio inventario è inoltre agevolato da un selettore on-screen richiamabile tenendo premuto il tasto △: basta inclinare lo stick in direzione di una delle 8 icone disposte circolarmente per equipaggiarne l'arma corrispondente. Allorquando i combattimenti si facessero più frenetici, una rapida doppia pressione dello stesso tasto △ sostituisce immediatamente





Uno dei gadget di Ratchet all'opera. Lo Swing Shot permette di lanciarsi da una pedana all'altra oscillando agganciato ad appositi sostegni.

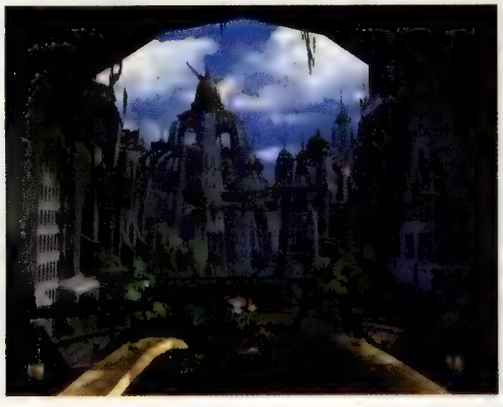
l'arma in pugno con la successiva. Ratchet può inoltre intervallare l'uso della chiave con quello dell'arma addizionale agendo rispettivamente sui tasti ■ e ●, aspetto che concede una certa fluidità nell'alternanza di combattimenti corpo a corpo e sulla medio/lunga distanza. Tutta questa minuziosa e pedante descrizione si risolve quindi in un sistema di controllo estremamente curato, gratificante ed attento a non complicare inutilmente la vita del videogiocatore.

Un'altra complicanza legata alla varietà della armi disponibili viene messa in risalto da Brian Allgeier, direttore del design di Insomniac. *"Nella serie **Spyro** abbiamo creato nemici che fossero impegnativi in considerazione delle fiammate e delle cornate di cui disponeva Spyro. In **R&C** le cose sono considerevolmente più complesse dato che il giocatore ha molta più scelta. La sfida per noi è stata quella di creare avversari sempre divertenti ed impegnativi a prescindere dalle mutevoli potenzialità di fuoco di Ritchet, ed abbiamo scoperto che gruppi di nemici stimolano un soddisfacente confronto. La loro strategia è una strategia di gruppo e viene sfruttata per accerchiare Ratchet o per avvicinarlo da angolazioni strategiche. Alcuni possono piombare dall'alto subito davanti a lui."* Ma non è tutto. *"Esistono anche nemici che attaccano altri nemici,"* aggiunge Allgeier. *"Il giocatore può limitarsi ad aspettare che la battaglia si concluda prima di farsi avanti ed eliminare i sopravvissuti."*

Le avventure di **Ratchet e Clank** hanno luogo su differenti pianeti caratterizzati da ambientazioni fortemente variegate e soprattutto (sostengono gli sviluppatori) tutte rigogliose di vita digitale e poligoni per fare in modo che gli occhi del giocatore non smettano mai di spalancarsi sotto gli effetti dello sbigottimento. Come **J&D** – si spera meglio di **J&D** – il titolo di Insomniac si racconta lungo una trama narrativa ben precisa e strumentale alla proposizione delle varie sfide che il duo sarà chiamato ad affrontare. *"Abbiamo lavorato molto per assicurare che sia la STORIA a guidare la progressione nel gioco,"* spiega Price. *"Per rinforzare questo legame, Ratchet deve compiere missioni storia-dipendenti che lo porteranno avanti e indietro fra i vari pianeti."* (Purtroppo il viaggio fra questi ultimi non sarà interattivo. Per preciso volere degli sviluppatori, nessuna sequenza "alla Star Fox" accompagnerà le peregrinazioni spaziali bensì una sequenza di intermezzo.) Lo stesso Clank sarà protagonista di missioni ad hoc allorquando la coppia verrà divisa da particolari eventi. *"Ratchet ha bisogno di aria per respirare, pertanto se la missione richiede di andare nello spazio o in qualche zona pervasa da aria velenosa, Clank dovrà procedere da solo."* E' Mark Cerny che parla, consulente game designer di **R&C** (Cerny ha svolto lo stesso ruolo nello sviluppo delle serie **Spyro**, **Crash Bandicoot** e del recente **J&D**). *"Per esempio,"* continua Cerny, *"in un livello ambientato su una stazione spaziale, Clank deve passare attraverso un condotto d'aerazione per recuperare un gadget di cui la coppia ha bisogno per andare avanti. E non è tutto. Clank ha anche abilità specifiche: essendo un robot può dialogare con gli altri automi ed ordinargli di fare delle cose per lui…"*

Considerato il peso dalle armi da fuoco sulla meccanica di gioco, non c'è da sorprendersi se **R&C** si distinguerà ulteriormente da **J&D** per l'offerta di un congruo numero di boss da affrontare (il gioco di Rubin ne proponeva giusto un paio, compreso quello finale). Anche in questo caso i designer hanno studiato elaborati combattimenti finali che costringono all'impiego intelligente delle armi piuttosto che acconsentire all'uso perpetuo della più potente. *"Proprio in virtù delle armi e dei gadget, gli incontri con i boss in **R&C** sono un bel po' diversi da quelli visti in altri giochi,"* dice Cerny. *"Il primo boss, ad esempio, usa cinque attacchi differenti, dal corto raggio o dall'ultra lungo raggio, e può arrivare a molestare Ratchet in qualsiasi punto dell'area di gioco. Parte del divertimento starà quindi nel cercare di indovinare qual'è l'arma più efficace mentre si tenta di evitare gli attacchi del boss."*

Al di là delle sue caratteristiche ludiche, ciò che inizialmente cattura l'attenzione analizzando **R&C** è indubbiamente la sua cosmesi. Ironicamente è proprio quest'ultima uno degli stimolatori più potenti dell'errata associazione fra il titolo di Insomniac e **J&D**. La tracotanza poligonale che invade lo schermo è sugli stessi livelli. L'estensione della visuale anche. Manca giusto il ciclo notte/giorno. *"Con Naughty Dog condividiamo due tecnologie che ci aiutano a realiz-*



La chiave inglese ha molteplici funzioni. Oltre a servire da strumento di offesa può essere impiegata in maniera più tradizionale per manovrare determinati ingranaggi.

zare mondi molto dettagliati," spiega Al Hastings, vice presidente del reparto tecnologico di Insomniac. *"Abbiamo usato un sistema di modellazione poligonale che ci permette di modificare il livello di dettaglio in tempo reale ed usiamo un altro sistema che ci consente di edificare le ambientazioni combinando semplici modelli poligonali, riducendo così il traffico dei dati che ha luogo fra i vari processori di PS2."* Il risultato sono panorami enormi, ricchi di strutture e di minuti particolari. Tanto per fare un esempio particolarmente illuminante, di alcuni fiori se ne possono apprezzare i singoli petali ed in alcuni casi addirittura pistilli completamente poligonali. Soverchianti metropoli composte dall'aggregazione di una selva di grattacieli, sono attraversate dallo scorrere perpetuo del traffico di piccole astronavi con tanto di sbuffi dai reattori e colpi di clacson. Scene come questa si presentano di continuo in **R&C** cariando il suo mondo di una credibilità inedita nell'ambito del genere di appartenenza. Per la cronaca, le astronavi di cui sopra possono essere colpite e distrutte se ci si sente particolarmente sadici.

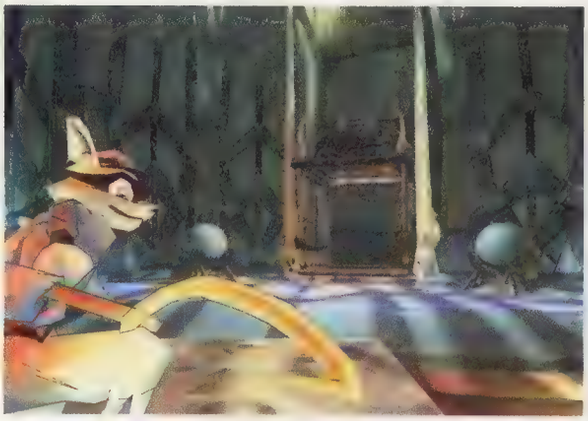
A giudicare dalla demo visionata da **Super Console**, sebbene le scalettature non siano del tutto bandite, sorprende la stabilità dell'immagine (immune allo sfasamento dei due semiquadri che in **J&D** disturbava il livello di definizione degli elementi in movimento) in virtù della quale si ha quasi l'impressione che il gioco giri ad una risoluzione superiore alla norma. L'unico appunto che ci sentiamo di muovere all'offerta visiva di **R&C** – per quanto mosso dall'analisi di un prodotto incompleto - riguarda le texture. Sebbene tutt'altro che mediocri ed illuminate dinamicamente dal fuoco di armi ed esplosioni, i rivestimenti bidimensionali soffrono di una diffusa piattezza cromatica rispetto a quanto visto nel titolo di Naughty Dog e non sorprendono con alcun effetto particolare (nessuna manifestazione del multipass rendering da segnalare). Ciononostante l'alto livello tecnico dei programmatori di Insomniac è evidente ammirando la scena nel suo complesso. *"Abbiamo usato un particolare algoritmo di texture paging dinamico [le texture guadagnano o perdono dettaglio – in vero un po' bruscamente per adesso - a seconda della distanza da cui le si osserva ndr.] che ci permette di usare fino a 6MB di texture senza dover pagare un prezzo troppo alto in termini di traffico dati per ogni frame,"* dice Hastings. *"Ed esiste anche un sistema che gestisce i comportamenti e le animazioni di oltre 100 attori contemporaneamente [dal nemico al bullone che rotola in un nagolo ndr.] mantenendo un solido framerate di 50/60hz."* L'estrema fluidità del motore grafico di **R&C** esalta, inoltre, le splendide animazioni realizzate dai grafici americani, in particolare quelle di Ratchet che corre, combatte e salta pacioso, gommoso e tangibile. Particolarmente sorprendenti le animazioni facciali che accompagnano ogni suo gesto. Saltate in direzione di camera, ad esempio, per scorgerne un ampio sorriso sormontato da due occhioni colmi di eccitazione.

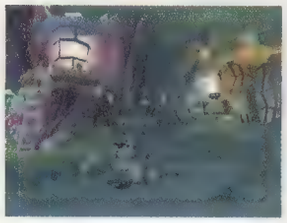
Al termine di questa lunga e spossante analisi dell'invero mastodontico esercizio creativo di Insomniac, possiamo dirci consapevoli delle potenzialità di **Ratchet & Clank** rispetto a **Jak & Daxter**. Il primo coltiva un'ambizione di carattere prettamente ludico nella sua proposta di combinare elementi presi in prestito da altri generi per dar vita a qualcosa di "nuovo" (un po' come Big Bad Boss colleziona pezzi di mondi per costruirne uno migliore). Il secondo nasce invece come esercizio tecnico prima ancora che come evoluzione concettuale, proponendo solo il miraggio di come il character/action game potrebbe evolversi nel futuro. Quel miraggio sembra oggi concretizzarsi in **Ratchet & Clank**, ma per trasformare l'impressione in certezza il breve test condotto da **Super Console** non è stato sufficiente. I limiti imposti dalla demo giocabile uniti alla riluttanza del team di sviluppo di rivelare ulteriori dettagli sul loro progetto, non permettono di andare oltre il cauto ottimismo. *"Ovviamente non è possibile apprezzare la profondità del gameplay giocando giusto per qualche minuto,"* dice Price. *"Ma finché il gioco non verrà rilasciato sul mercato a fine anno, speriamo che i consumatori siano in grado di saggiarne le caratteristiche giocando alle versioni dimostrative che Sony rilascerà questa estate e più in là."* Ed ovviamente, la recensione di **Super Console** non mancherà di farsi tassello del mosaico di informazioni utili a decidere se **Ratchet & Clank** avrà meritato o meno l'attenzione che gli è stata rivolta.

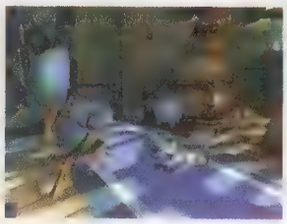
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **SUCKER PUNCH** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INVERNO**

Sly Raccoon

Da una software house semisconosciuta arriva il primo "stealth-platform-game" (in cel-shading) per PlayStation2. E non sembra affatto male.





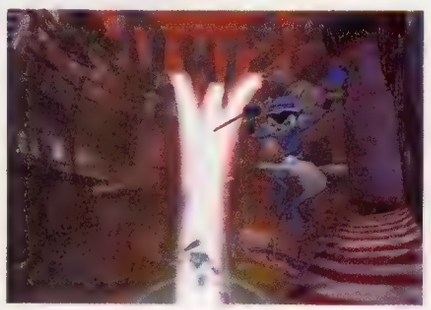


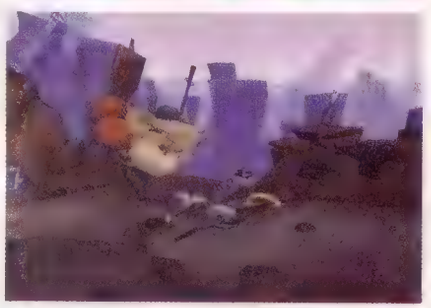
Fondato nell'ottobre del 1997 da ex-programmatori di word processor, email client ed altro software "serioso" per PC, il giovane team di sviluppo Sucker Punch non può certo vantare la medesima reputazione e riconoscibilità in seno alla comunità videoludica di cui godono team come Naughty Dog ed Insomniac. Il loro primo ed unico prodotto ludico (**Rocket** per Nintendo 64) non ha impressionato a sufficienza da ascriverli nell'elenco dei team meritevoli di attenzione. Ciononostante, il loro secondo progetto, stavolta per PlayStation2, sembra destinato a risollevare il gruppo dalle tenebre dell'anonimato ostentando un livello qualitativo che sembra rivendicarne il talento, fino ad oggi, evidentemente inespresso. E' infatti con un atteggiamento al tempo stesso stupito e diffidente che **Super Console** si è avvicinato al loro **Sly Raccoon**, in mostra all'E3 di quest'anno, congedandosi dal test con un'impressione assolutamente positiva.

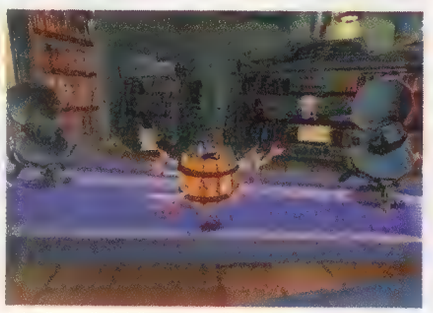
Fra i titoli dall'analoga soluzione stilistica (parliamo della cosmesi), quello di Sucker Punch era probabilmente secondo solo alla versione di **Zelda** per GameCube. Il cel-shading impiegato per dar forma cartoonesca ai personaggi del gioco, riesce perfettamente nell'impresa e si distingue per il suo tratteggio sottile, con linee che eventualmente slittano dal profilo del modello poligonale per distendersi al suo interno, tracciando le pieghe del vestito o della vaporosa coda del protagonista (un procione). Un leggerissimo motion blur sfoca i movimenti di uno scenario ricco e colorato, limando scalettature che l'occhio avrebbe tranquillamente trascurato, il che spinge a considerarne l'impiego più come un agente di cartoonizzazione supplementare piuttosto che in veste di un escamotage tecnico. Più in generale, la resa visiva di **Sly Raccoon** è assimilabile a quella di **Maximo**, col quale condivide anche texture di buona fattura ed un aggiornamento dello schermo a 60 fotogrammi al secondo. Animazioni ineccepibili restituiscono egregiamente il carattere furtivo di Sly (il protagonista del gioco), che a seconda dell'inclinazione dello stick analogico cammina in punta di piedi o trotterella leggiadro col capo chino in avanti al fine mantenere un basso profilo. Menzione particolare meritano anche le animazioni in standby (a personaggio fermo). Sly si guarda intorno, a destra, a sinistra, quindi assume una postura eretta ed impettita ad ostentare la sua incolumità allo sgamo. Oppure si guarda intorno (again), a destra, a sinistra, e proprio quando raggiunge la consapevolezza di non essere in pericolo, un inatteso cicalio da fuori lo schermo attira la sua attenzione portandolo ad irrigidirsi e a gettare occhiate verso il luogo di provenienza del suono sospetto, sbattendo le palpebre in evidente stato di apprensione.

Sly Raccoon si distingue dai soliti noti (**Rayman**, **Crash Bandicoot** o **Spyro**) per una felice commistione di dinamiche di gioco viste in altri contesti. In particolare in **MGS2**. Dal capolavoro di Kojima, il titolo di Sucker Punch riprende l'uso del binocolo con funzioni di zoom (utile per ispezionare la scenografia prima di agire), la possibilità di strisciare spalle al muro per poi fare capolino dagli angoli, e addirittura l'impiego di un sistema di comunicazione via codec con annessa facoltà di muovere i volti poligonali dei due interlocutori agendo sugli stick analogici. I richiami al titolo Konami trovano giustificazione nell'impostazione del gioco, un platform game pennellato con dinamiche stealth che vedono Sly farsi strada per livelli abitati da guardie e sistemi di difesa, attraversati da sensori e illuminati dalla luce dei proiettori. L'innesco dell'allarme così come la propria rivelazione ad una pattuglia nemica non sollevano comunque le medesime problematiche viste in **MGS2**. Tanto i raggi dei sensori quanto i coni di luce dei riflettori si limitano a trasformarsi rispettivamente in raggi laser e fasci ustionanti, sollevando minacce di morte (basta subire un attacco per stramazzare al suolo) che impongono un'andatura più cauta di quanto auspicabile. Per riportare tutto alla normalità, piuttosto che attendere nell'ombra, è necessario distruggere la sirena urlante nei paraggi.

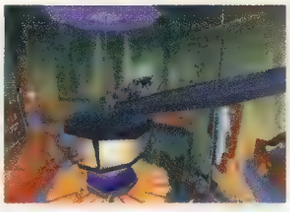
A differenza di titoli come **Jak & Daxter**, **Sly Raccoon** propone sentieri più blindati sebbene non privi di stimoli alla discrezionalità

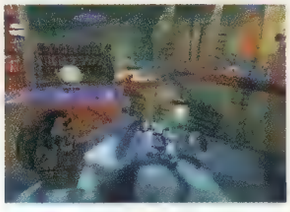


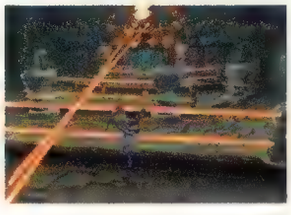




I dardi scagliati dalle torrette difensive restano conficcati nel barile entro cui Sly trova riparo. Un gradevole tocco di classe. Peccato che se investito dalle fiamme non prenda fuoco e finisca in cenere (si limita a scolorirsi). Sarebbe stato il massimo.







*L'influenza kojimiana è ormai inarrestabile e parte da **Tomb Raider** per arrivare a **Sly Raccoon** passando per **Zelda** su GC. Per la cronaca, quella fila di lucine azzurre che vedete ai piedi della parete indica le zone della scenografia su cui è possibile eseguire la "mossa stealth".*

del giocatore. Alcuni passaggi possono infatti presentare soluzioni alternative ad un determinato problema, ma la breve prova condotta da **Super Console** non ha rivelato nulla di più articolato della scelta fra due sentieri praticabili per superare un semplice ostacolo. Ciononostante **Sly Raccoon** non è privo di varietà. In uno dei livelli visionati nella demo, ad esempio, veniva chiesto di attraversare una enorme libreria, stando all'interno di un barile, per evitare lo sgamo (come fa Snake con la sua scatola di cartone) e al tempo stesso per proteggersi dei dardi scagliati da alcuni sistemi di autodifesa.

Sebbene offerente dinamiche stealth, **Sly Raccoon** resta concettualmente ancorato al genere dei platform game e come tale propone un sistema di controllo semplice ed intuitivo. Un tasto per saltare, uno per attaccare ed uno per issarsi col proprio gancio su determinati appigli (quali scale, tubature, corde e carrucole) è quanto il giocatore ha a disposizione. A questi vanno aggiunti un tasto per schiacciarsi sulle pareti ed uno (dorsale) per richiamare il visore telescopico. La risposta ai comandi appare perfetta, conferendo ai movimenti di Sly la giusta leggerezza mentre corre, si arrampica, saltella e combatte leggiadro seguito da una regia dinamica efficace, seppur non sottoposta a particolari stress data la distribuzione prevalentemente monodirezionale dei livelli. Un pizzico di fisica comportamentale sottende infine le oscillazioni di piattaforme improvvisate come le antenne sui tetti dei palazzi in uno dei livelli urbani o le fronde di piccoli alberi. Percorrendo inoltre ruscelli interessati da fori correnti è necessario compensare la deriva con opportune correzioni della traiettoria o con più sbrigativi balzi.

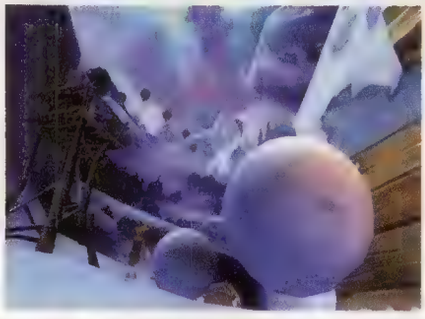
Secondo un luogo comune che non ci sentiamo assolutamente di condividere, il platform game viene spesso identificato aprioristicamente come un prodotto destinato a videogiocatori appena entrati nella loro fase adolescenziale. O addirittura meno maturi. **Sly Raccoon**, purtroppo, non sembra destinato a contraddire questa percezione del genere. Una diffusa approssimazione soggiace i combattimenti contro i nemici standard (caso a parte fanno i boss finali). Spesso immobili fintanto che il giocatore non gli piomba praticamente addosso, gli avversari non brillano – almeno nella demo - per intelligenza, limitandosi a svolgere una funzione molestatrice dell'attività salterina. Sconfiggerli non sembra richiedere l'adozione di tattiche diverse dalla carica a testa bassa preceduta occasionalmente dalla schivata di un prevedibile attacco. Ciononostante è difficile al momento valutare fino a che punto questa semplicità possa considerarsi una pecca vera e propria, soprattutto alla luce della mancanza di un sistema di assorbimento dei danni. Come si è già accennato in precedenza, infatti, Sly crolla al suolo esanime al primo colpo subito, il che potrebbe costituire un problema affrontando i nemici prevedibilmente più coriacei che abitano i livelli avanzati. In ogni caso, Sly può raccogliere durante il gioco degli item (un ferro di cavallo che il procione aggancia sul suo zainetto) che gli permettono di sopravvivere almeno dopo primo colpo subito. Come da consuetudine piattaformistica, infine, anche **Sly Raccoon** propone bonus da raggiungere per vie più impervie rispetto a quelle percorribili col solo obiettivo di tagliare il traguardo del livello. Ognuno di questi nasconde infatti una serie di indizi racchiusi in bottiglie di vetro. Raccogliendoli tutti, il "dottor tartaruga" che supervisiona le operazioni di Sly (un po' come Otacon supervisiona quelle di Snake) è in grado di risalire alle combinazioni che aprono alcune casseforti sparpagliate per i livelli. A questo punto Sly non dovrà fare altro che scovarle, raggiungerle ed inserire il codice dettatogli dal compagno ottenendo in cambio nuove abilità permanenti.

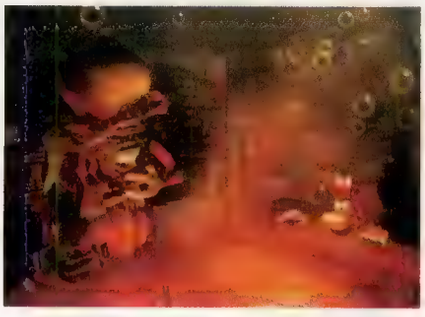
Concludendo, sebbene non propriamente ambizioso, **Sly Raccoon** si guadagna l'attenzione di **Super Console** per le interessanti variabili stealth proposte dal team di sviluppo che, se ben coese ad una sottostruttura piattaformistica diligente e completa, hanno buone probabilità di risolversi in un'esperienza ludica sufficientemente inedita, fresca ed appagante. Se lo sarà per tutti o solo per i giocatori meno smaliziati è ancora presto per dirlo.

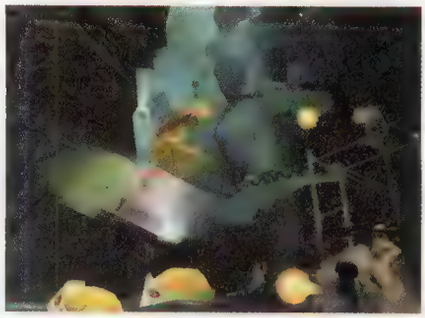
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/PLATFORM** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

Rayman 3 Hoodlum Havoc

La nuova avventura di Rayman soprende **Super Console** per la sua elevata qualità tecnica. Se anche il gameplay si dimostrerà sufficientemente variegato ed appagante, un nuovo platform game di prima categoria potrebbe presto meritare un posto nella collezione dei fan del genere.







Nel corso dell'avventura Rayman potrà raccogliere ed impiegare una vasta gamma di gadget momentanei (svaniscono nel giro di un numero variabile di secondi, da 8 a 45) tra cui una catena con cui oscillarsi fra determinati appigli, un helipack, una paio di guanti capaci di generare tifoni ed un altro paio, metallici, per sfondare porte ed eventualmente nemici dalla corporatura più massiccia del solito.

Dal punto di vista stretturale è difficile determinare quanto distante sia **Rayman 2 Revolution** dal nuovo **Rayman 3 Hoodlum Havoc**. I soli quattro livelli presentati all'E3 da Ubi Soft lasciano intendere, infatti, la perpetuazione della filosofia "un livello – uno stile di gioco" inaugurata con **Rayman 2** per Dreamcast e Nintendo 64 e riproposta in maniera pressoché inalterata su PlayStation2 (cfr. recensione su **SC**78). Nello stage intitolato "Dangerous Game", Rayman è occupato nell'inseguimento di tale Razof (un individuo secco, una sorta di bandito dal cappello appuntito e armato di fucile) per le stanze, i corridoi, le scale e quant'altro di una magione che manifesta l'egocentrismo misto al narcisismo del suo abitatore con pareti piene di autoritratti e statue di un Razof in scala 1 a 1 disposte un po' dappertutto. Di tanto in tanto l'inseguimento fa una pausa con l'inseguito che si arresta spavaldo per rivolgere all'indirizzo del melanzanico protagonista una buona dose di pallettoni nel tentativo di seminarlo definitivamente. Rayman deve quindi trovare riparo dietro il mobilio della stanza in cui ha luogo la sparatoria, indovinando tempismo e percorso adatti ad evitare i proiettili per avvicinarsi al nemico. Riuscito nell'intento, Razof abbassa l'arma, si volta e corre via di nuovo, fino alla stanza successiva dove un'analoga dinamica di gioco avrà modo di esprimersi. Un altro livello, ambientato in una lugubre palude illuminata dalla luna, vede Rayman prodursi in esercizi piattaformisitici assortiti balzando da un fungo all'altro per evitare di cadere nello scuro marasma sottostante dove si annidano gruppi di pesci carnivori pronti a far saltare mani-sul-culo chiunque avesse la sfortuna di molestarli con un tuffo. Analogamente, la fase intitolata "Highland Drifters" propone percorsi "a rischio" più complessi, colorati dalla presenza di nemici da eliminare facendo appello all'armamentario recuperabile sul campo. Sfere energetiche volano all'indirizzo delle manifestazioni ostili, che le deflettono senza troppi problemi. Il trucco sta tutto nell'effetto. Come il lanciatore di una squadra di baseball, Rayman può eseguire "spari effettati" che, compiendo un traiettoria parabolica, colpiscano il bersaglio alla sua destra o alla sua sinistra. Per imprimere questo tipo di effetto, il giocatore deve innanzitutto agganciare la visuale sul bersaglio tramite un sistema di lock-on, quindi sparare e scartare contemporaneamente verso destra o verso sinistra per ottenere l'effetto desiderato. Il movimento dei bersagli, inoltre, alcuni dei quali volanti e capaci di scartare lateralmente, aggiunge un ulteriore elemento tattico all'equazione, dando vita ad attacchi dal ritmo sincopato, decisamente dinamici ed in ultima analisi gratificanti. Giungendo al termine del livello si affronta eventualmente un boss finale, un evento descritto in maniera alquanto originale con la telecamera che inquadra la scena dal punto di vista del boss (ai comandi di una macchina voltante) mentre osserva e punta la sua arma verso Rayman. Il giocatore dovrà quindi comandare quest'ultimo da una prospettiva insolita, ma mai disorientante, mentre evita gli attacchi e ricambia il favore. Il livello "Special Invaders" rientra nella categoria degli stage on-rail già visti nelle passate edizioni del franchise. In questo caso Rayman ed il suo compagno Globox volano a bordo di un'astronave all'interno di un enorme tempio eretto sul mare. Globox ai comandi; Rayman al cannone posteriore. In questo caso si alternano due dinamiche di gioco con il giocatore che prima elimina i veicoli inseguitori sparando col cannone di qui sopra da una visuale in prima persona, quindi passa a pilotare l'astronave all'interno di enormi gallerie, fra una serie di eliche roteanti, appuntite e disposte a breve distanza l'una dall'altra. Un ultimo livello propone un indecifrabile inseguimento in cerchio attorno ad un enorme calderone riempito fino all'orlo da un liquido bollente. A differenza di quanto visto in precedenza nel livello di Razof, qui è il giocatore ad essere inseguito, da una strega, la cui eliminazione richiede sicuramente l'adozione di una tattica precisa ed intelligente, ma che **Super Console** non ha saputo approfondire a sufficienza da comunicarvene i dettagli. Il motivo è preso detto…

Laddove dal punto di vista del gameplay non si segnalino, al momento, trovate ludiche dalla genialità sconvolgente, da quello prettamente tecnico le cose vanno molto diversamente. **Super Console** deve ammettere di aver avvicinato **Rayman 3** più per ammirarne l'eccellente cosmesi che per testarne approfonditamente le qualità ludiche. Il nuovo motore grafico non ha infatti nulla da spartire con quello impiegato in **Rayman 2 Revolution**. Qui siamo decisamente una generazione avanti. Sessanta fotogrammi al secondo disegnano sullo schermo scenografie e personaggi rispettivamente modellati ed animati con classe, e talvolta impreziositi da elementi di contorno come uno stormo di uccelli in volo nel livello paludare di cui si è parlato proco prima. Ma sono soprattutto le texture e gli effetti speciali a lasciare di stucco. La definizione e la ricchezza delle prime è quasi sconvolgente alla luce dell'offerta prodotta mediamente dal software PlayStation2, ed un'occhiata alle foto su queste pagine può dirvi più di mille parole. L'ardore della luce solare proveniente dalle finestre affoga alcune stanze della magione di Razof in un delizioso effetto "sovraesposizione" combinato ad una leggera sfocatura della scena, per un risultato finale che nessuna parola può descrivere in maniera adeguata. E queste sono solo alcune delle manifestazioni di potenza ed efficienza di un motore grafico che confessa un'inaspettata abilità da parte dai programmatori francesi al soldo di Michel Ancel (il creatore di Rayman, coinvolto nello sviluppo come supervisore). Certo la mole poligonale di **Jak & Daxter** o **Ratchet & Clank** è ancora fuori portata, ma è davvero difficile trovare qualcosa di sbagliato nell'offerta visiva di **Rayman 3**. Almeno a giudicare da un breve assaggio fieristico. Per un'opinione più fredda e completa si rimanda pertanto al prossimo autunno, periodo di commercializzazione del gioco e di pubblicazione della relativa recensione su queste pagine.

Numero Arabo Numero Ordinale Numero Cardinale Numero Romano

Numero Unico Internet.

702 111 0 111

Da tutta Italia a tariffa urbana.

CLUB interfree

www.interfree.it

Gruppo CDC

Numero Unico Internet.

702 111 0 111

Da tutta Italia a tariffa urbana.

Da oggi puoi entrare **gratuitamente in Internet** con una semplice connessione al **numero unico nazionale 702 111 0 111.** Il servizio è accessibile **da qualsiasi distretto** telefonico italiano al **costo di una chiamata urbana**. Semplice e comodo perché non dovrai più cambiare il numero del POP quando sei in viaggio. Un altro servizio di Interfree per semplificarti la vita!

Condizioni di accesso e modalità di utilizzo sono riportate sul sito www.interfree.it

CLUB interfree

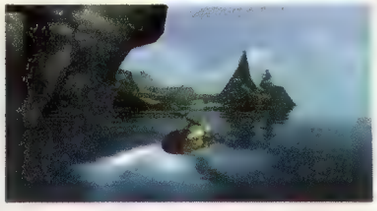
www.interfree.it

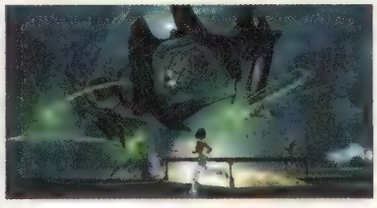
Gruppo CDC

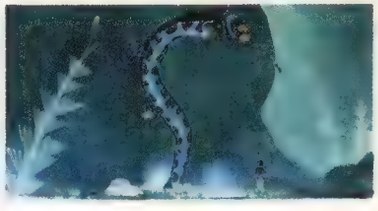
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INIZIO 2003**

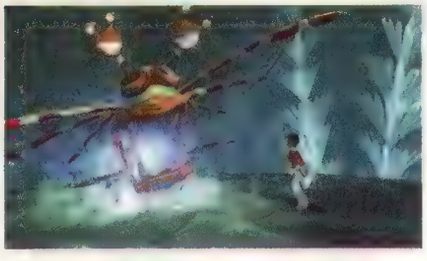
Project BG&E [titolo provvisorio]

Un potenziale "sleeper" è stato avvistato allo stand Ubi Soft durante il recente E3. All'ombra di **Splinter Cell**, il nuovo progetto di Michel Ancel canta promesse che l'orecchio di **Super Console** non può ignorare. L'indagine ha inizio.









*Che ci crediate o meno è esattamente così che **Project BG&E** si è presentato agli occhi di un'allibita **Super Console**. Magnifico. Potente. Evocativo. Ubi Soft deve aver assoldato un mago del codice macchina.*

Col titolo provvisorio di **Project BG&E**, uno dei prodotti più interessanti portati da Ubi Soft alla fiera losangelina è anche uno di quei prodotti che non ti aspetti da Michel Ancel, il creatore di Rayman. Ti puoi aspettare un nuovo platform 3D da Naughty Dog. Ti puoi aspettare un'evoluzione di Spyro da Insomniac. Addirittura un nuovo Mario da Miyamoto. Ma da chi ha fatto fortuna con un personaggio a forma di melanzana no, **Project BG&E** è proprio l'ultima cosa che ti aspetteresti da lui. Semmai da Peter Molyneaux.

Il nuovo lavoro di Ancel ed il suo team (30 persone fra ingegneri, animatori, level designer, programmatori, alcuni dei quali provenienti dalla branca cinematografica e fumettistica dell'entertainment) vanta come fonte di ispirazione primaria una musa alquanto inflazionata: la vita reale. Vita reale intesa come libertà di movimento, di entrare in un veicolo ed andare in città a fare shopping, di salire a bordo di un hovercraft e circumnavigare un'isola, di volare nel cratere di un vulcano spento per esplorarne le viscere, di prendere il comando di un'astronave per viaggiare nel cosmo verso pianeti lontani. E, perché no, anche la libertà di scattare qualche foto ricordo.

In **Project BG&E** il giocatore assume il controllo di Jade, un'atletica, vitale e graziosa ventenne separata dai suoi genitori per motivi ignoti in tenerissima età e da allora cresciuta sotto la protezione dallo zio adottivo Pey'j, un maiale umanoide (Ancel, dovete capirlo, è un appassionato di Miyazaki). Hyllis, il pianeta su cui vive Jade, sta attraversando un periodo turbolento. Molti abitanti stanno scomparendo in circostanze misteriose e c'è odore di guerra. Il governo riversa propaganda belligerante in tutti i canali di comunicazione di massa addossando ad una non meglio specificata razza extraterreste la colpa delle sparizioni (rapimenti?). Jade viene contattata da un'organizzazione ribelle di nome SPOON, per nulla persuasa dalla versione degli eventi propinata dal governo di Hyllis. Per sovvertire quest'ultimo e scoprire come stanno le cose, Jade viene assoldata come reporter per un giornale underground ed incaricata di investigare sulle reali intenzioni del governo. Una missione che la porterà in giro per i quattro angoli del pianeta, ed oltre.

Prende così inizio un'avventura che sembra incamerare tutto lo scibile videoludico, con momenti di esplorazione, combattimento, infiltrazione, interazione con NPC, guida, volo e chissà cos'altro. Ubi Soft non ha ancora divulgato informazioni sufficientemente sostanziose e adeguatamente organizzate per stilare una descrizione seppur sommaria di questo ambizioso progetto, ciononostante non è impossibile ammassare un sufficiente numero di dettagli da dare un'idea approssimativa del gioco. Un po' come quello di **J&D**, il mondo di **Project BG&E** non è diviso in livelli bensì formato da locazioni fisicamente interconnesse le une alle altre. Alla guida di un'astronavicella spaziale, Jade potrà sorvolare un pianeta, discendere sulla sue superficie, atterrare su una città ed esplorarla a piedi. Oppure navigare i mari a bordo di un hovercraft, fra maestose balene e gruppi di delfini. Jade è inoltre dotata di un adeguato repertorio di mosse per affrontare i combattimenti corpo a corpo contro gli avversari che il gioco avrà modo di opporle, ma anche di abilità extra da sviluppare nel corso dell'avventura e di armi acquistabili visitando appositi negozi. Ma la vera arma al servizio della causa della giovane reporter sarà la sua macchina fotografica. Eventuali foto compromettenti la credibilità del governo andranno acquisite e diffuse attraverso i mezzi di comunicazione di massa per alterare il corso degli eventi. La gente vedrà, capirà, e comincerà a cambiare atteggiamento nei confronti di Jade, a fidarsi di lei, dando modo a quest'ultima di ottenere informazioni utili e consigli. Il rapporto con gli NPC si manifesta anche in combattimento. Se Jade è in pericolo i suoi compagni potranno essere chiamati in aiuto. Allo stesso modo spetterà a Jade salvare loro nel caso si trovassero in situazioni poco felici. Al pari dell'eroina di **Project BG&E**, anche i suoi amici saranno suscettibili di miglioramenti prestazionali ed upgrade di vario genere. E ancora. In una sequenza giocabile all'E3, Jade veniva aiutata da Pey'j per attraversare un passaggio sbarrato da una grata, il che lascia intendere il supporto dei compagni anche durante le fasi esplorative.

Poco o nulla è noto riguardo la tipologia di nemici che popolano il nuovo mondo di Ancel. Malgrado in fiera fosse disponibile giusto un boss (una creatura gigantesca in parte serpente e in parte scorfano), ci è dato sapere le caratteristiche di un altro avversario, il robot di sorveglianza XB24. Quando a riposo, questi automi somigliano a delle grandi uova di metallo, ma non appena rilevano una presenza minacciosa dispiegano gambe ed estraggono cannoni laser per inseguire ed eventualmente abbrustolire l'intruso. Per distruggerli sarà necessario colpirli con forza in un preciso frangente (non è chiaro quale) determinandone l'arresto e l'entrata in quella che gli sviluppatori chiamano "la fase della pentola a pressione". A questo punto Jade avrà due alternative: aspettare che esplodano oppure usarli come bombe scagliandoli verso altri nemici.

Basta dare un'occhiata a **Project BG&E** dal vivo per comprendere in un istante lo sforzo produttivo di cui è il frutto. Dal punto di vista tecnico, fra tutti i titoli per PlayStation2 mostrati alla fiera losangelina questo di UbiSoft è probabilmente uno dei più impressionanti in assoluto. Particolarmente sorprendenti le fasi esplorative sull'unico atollo disponibile nella demo, enorme, circondato da una placida superficie marina che restituiva i riflessi ondulati di tutto quanto aveva modo di specchiarvisi, dall'enorme vulcano dell'isola al più piccolo degli uccelli in volo. Decollare dall'acqua e sorvolare la scenografia senza incappare in manifestazioni di pop-up o draw-in o in cali dell'ottimo frame rate, è un'esperienza che va necessariamente provata in prima persona per apprezzarne il fascino e la soggiacente potenza tecnologica. In una parola, meraviglioso.

Super Console tornerà a parlare più diffusamente del nuovo progetto di Michel Ancel nei mesi a venire. Nel frattempo tenetevi ben stretti: ci troviamo di fronte a qualcosa di decisamente massiccio.

Haven: Call of the King

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Traveller's Tales** Genere: **Platform** Supporto: **N/A** Uscita: **Autunno 2002**

A chi abbia particolarmente gradito **Jak & Daxter** e voglia sperimentare un'avventura sulle stesse corde, ma strutturalmente più complessa del titolo Naughty Dog, Midway propone **Haven: Call of the King**. Fondato su un'impostazione ibrida, caratterizzata da una preponderanza di sezioni platform con innesti di shooter 3D, racing, combattimento e sezioni di "shooting da torretta", l'opera di Traveller's Tales vede come protagonista Haven (evidente fan di Johnny Rotten) alla ricerca della Golden Voice, una campana in grado di liberare magicamente il suo popolo dalla schiavitù del malvagio Lord Vetch. Per farlo Haven dovrà esplorare livelli estesi (la cui continuità sarà garantita dal caricamento dinamico già visto in **J&D**), completando task di varia natura mentre giorno e notte (ancora una volta come nel titolo Naughty Dog) si alternano costantemente, incidendo in parte sulle meccaniche di gioco. Sezioni di gara su veicoli terrestri e marini, di combattimento in arena e di killeraggio da torretta incorniciano le sezioni platform, mentre stage di spostamento da un pianeta all'altro costituiscono le fondamenta per l'approccio legato allo shoot'em up 3D. In quest'ultimo caso Haven prenderà i controlli della propria astronave per decollare dal pianeta, superare l'atmosfera e ritrovarsi rapidamente nello spazio, nel mezzo di scontri siderali con i velivoli nemici, mentre cerca di raggiungere indenne il pianeta di destinazione. La sezione platform testata da **Super Console** contava su una realizzazione grafica di medio livello, con buoni effetti di luce (sia artificiale, come le esplosioni, sia naturale, come il passaggio da giorno a notte) ed un orizzonte apprezzabilmente esteso. Le meccaniche di gioco puramente legate al jump&crash sembrano mantenersi sui canoni tradizionali, con Haven in grado di performare mosse piuttosto classiche tra cui l'attacco verso il basso già ammirato proprio in **J&D**. Poco sincopata, invece, la sezione di trasferimento spaziale a bordo dell'astronave, con il giocatore impegnato a mantenere il pianeta di destinazione nel cono visivo (gradevole l'effetto di avvicinamento), sotto la minaccia non propriamente letale degli altri mezzi spaziali. In sintesi: all'apparenza niente dog-fighting estremo. Particolare attenzione viene dedicata, dai responsabili Midway, alla trama del gioco, che dovrebbe assumere, secondo quanto riferito, un ruolo di rilievo nell'economia di gioco. L'uscita di **Haven: Call of the King** è prevista per la fine dell'anno.

Alter Echo

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Outrage** Genere: **Azione** Supporto: **N/A** Uscita: **Inizio 2003**

Fra i titoli più interessanti presenti allo stand THQ, **Alter Echo** ha attirato l'attenzione del pubblico dell'E3 grazie ad un intelligente utilizzo del morphing ed a buoni effetti speciali applicati all'immagine. Gli sviluppatori di Outrage, infatti, hanno deciso di sottolineare lo svolgimento di azioni particolari "sporcando" la scena tramite filtri speciali che vanno dalla distorsione dello schermo alla polarizzazione dei colori. L'uso del morphing, invece, va ad incidere direttamente sulle meccaniche di gioco, in quanto il protagonista, un certo Nevin, gode della facoltà di assumere tre differenti sembianze. La prima (unica disponibile all'inizio del gioco, le altre andranno sbloccate successivamente), di tipo umanoide, vede il nostro eroe armato di una spada dorata, particolarmente indicata per gli scontri corpo a corpo. Non solo. Dopo aver raccolto un numero sufficiente di sfere energetiche, tramite la pressione del tasto L2 è possibile ricorrere alla "Time Dilatation": in tale modalità, gli avversari appaiono come immobilizzati e, con buon tempismo, è possibile innescare una serie di devastanti combo, in maniera non troppo dissimile da quanto visto in **Vagrant Story**. La seconda trasformazione vede Nevin mutato in una vera e propria macchina da guerra, un colosso armato di lanciarazzi dalla devastante potenza di fuoco. L'ultima metamorfosi, infine, si adatta ad uno stile di gioco furtivo e dimesso: il protagonista assume un aspetto simile a quello di un geco, ed è in grado di arrampicarsi su muri e di mimetizzarsi alterando i colori della pelle alla luce di quelli circostanti. Questa pelle, in realtà, è costituita dal "Plast", un materiale mutaforma senziente che si è impadronito del mondo di gioco (e di Nevin, evidentemente), dando origine ad orde di nemici bizzarri almeno quanto il protagonista. La presenza di tale sostanza dona ad **Alter Echo** un aspetto particolarmente organico, sebbene la scelta cromatica, caratterizzata da temperature fredde, conferisca un'aria metallica al tutto. Per certi versi, il gioco THQ ricorda un **Evolva** giocato senza la necessità di dover controllare contemporaneamente più personaggi e mutazioni. Pura azione ma anche un pizzico di ragionamento, sono dunque le caratteristiche salienti di **Alter Echo**, che nell'intenzione degli sviluppatori dovrebbe stimolare le capacità di adattamento del giocatore, chiamato ad operare la corretta mutazione a seconda delle circostanze. In attesa dell'uscita, prevista per l'inizio dell'anno prossimo, rimandiamo ai prossimi mesi per ulteriori approfondimenti.

Silent Hill 3

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET** Genere: **Avventura** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **N/A**

L'utenza PlayStation2 non avrà certo accolto con entusiasmo la notizia del dirottamento della serie **Resident Evil** sul sistema Nintendo. Seppur in un certo senso mitigato dai nuovi e forse più interessanti franchise Capcom come **Devil May Cry** o **Onimusha**, il dolore per essere stati privati del miglior esponente del genere dei survival horror pur avendone diligentemente seguito lo sviluppo e favorito il successo su PlayStation, resta livido e pulsante in un angolo del cuore. Me se da un lato i giocatori fedeli al verbo Sony rimpiangono il loro esilio coatto dalle strade di Raccoon City, dall'altro Konami approfitta dell'inaspettata libertà di manovra concessale da Capcom per fare del suo **Silent Hill** l'incubo digitale di riferimento sul 128bit Sony. Dopo aver annunciato la conversione dell'edizione "Restless Dreams" pubblicata qualche mese fa su Xbox, Konami ha approfittato dell'ultima edizione dell'E3 per presentare il terzo, effettivo, capitolo della serie, previsto per ora solo su PS2.

Così come **Silent Hill 2** rinnegava ogni riferimento narrativo al prequel conservando però la nebbiosa ambientazione della "collina silente", **Silent Hill 3** parte da ancora più lontano. Per la prima volta nella serie, protagonista assoluto non è né un padre in cerca della figlia né un marito in cerca della moglie, bensì una giovane donna di nome Heather in cerca di non si sa ancora cosa. E' noto inoltre che l'avventura di Heather avrà inizio in una città diversa da Silent Hill, ma gli sviluppatori fanno intendere che il suo viaggio la porterà comunque sulle vie battute da Harry e James.

Per quanto riguarda il gameplay, Konami si è detta sensibile alle critiche sollevate dai giocatori ed assicura di tenerle in debita considerazione. Il sistema di combattimento, in particolare, verrà rivisto, snellito, per dare più vigore agli scontri. Malgrado non sia stato specificato in che modo, guardando il filmato portato all'E3 (ambientato in una buia e lorda metropolitana) sembra che il giocatore potrà orientare liberamente l'arma in qualsiasi direzione restando fermo sul posto, un po' come fa Luigi col suo aspiratore su GameCube. A giudicare dal mitragliatore con cui Heather impallinava i corpi flaccidi e deformi dei suoi demoni, inoltre, sembra lecito supporre un potenziamento dei sistemi di offesa recuperabili durante il gioco.

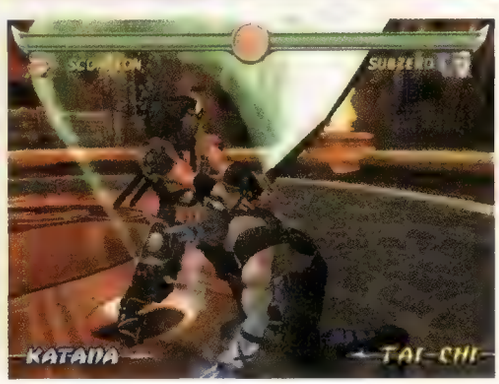
Dal punto di vista grafico si preannunciano, infine, miglioramenti in tutti i comparti, dalla gestione delle luci e delle ombre (il fuoco intermittente del mitragliatore produce l'opportuno "flickerio fotonico" incidendo anche su direzione e lunghezza delle ombre), agli immancabili effetti di disturbo dell'immagine.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Interno** Genere: **Picchiaduro** Supporto: **N/A** Uscita: **Settembre**

La saga di **Mortal Kombat** ha sempre suscitato pareri contrastanti, guadagnandosi il titolo di peggior gioco mai creato per alcuni e di ottimo picchiaduro sottovalutato per altri. È innegabile, comunque che il franchise continui ad avere un suo sanguinolento fascino, ed è proprio per questo che Midway si appresta a pubblicare **Mortal Kombat: Deadly Alliance**. Il quarto episodio della serie aveva introdotto l'uso delle armi: questo seguito tenta di armonizzare il loro utilizzo e segna la svolta (inevitabile?) verso il tridimensionale. Ogni lottatore (molti sono vecchie conoscenze, come Kung Lao, Shang Tsung, Raiden e Sonya) può affrontare l'incontro armato o a mani nude, adattando il proprio stile di combattimento nel corso del match stesso.

Ad un primo impatto, il gioco sembra aver perso alcune caratteristiche della serie (si sente la mancanza di un montante degno di questo nome), in favore di un approccio leggermente più "Tekken-style". Anche parte dell'ultraviolenza caratteristica di **Mortal Kombat** pare smarrita, ma in casa Midway assicurano che numerose mosse sono ancora da implementare, comprese nuove ed ancora più spietate fatality. La realizzazione grafica, al momento, è ancora piuttosto rozza, in particolare le animazioni dei lottatori, un po' legnose, ma sull'agenda di lavoro degli sviluppatori è già prevista una grossa limata alla cosmesi del prodotto, giusto in tempo per l'uscita autunnale del gioco.



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **27 SETTEMBRE 2002**

Colin McRae Rally 3.0

Codemasters ridefinisce graficamente il proprio franchise, preparandosi allo sbarco su piattaforme di nuova generazione. La tappa parte da PSone e arriva a PS2, passando per qualche innovazione e molta sana tradizione.

Atteso con trepidazione dagli amanti della guida rally (virtuale e non), il nuovo episodio del franchise Codemasters sembra intenzionato a ripercorrere gli alti standard qualitativi dei prequel. Nonostante lo status non troppo avanzato della versione testata da **Super Console**, completa al 65% circa e sofferente al momento di evidenti problemi nel comparto tecnico, quanto visto lascia spazio a pochi dubbi: Colin è tornato, ed è più derapante che mai…

Fase 1: contare le porte…

Contate le porte della vettura prima di partire. La nuova edizione di **Colin McRae** si caratterizza infatti per una nuova e più marcata attenzione verso la demolibilità dell'auto, permettendo al giocatore di partire con una vettura integra, ma annullando ogni certezza al riguardo delle condizioni all'arrivo. Mentre la nostra Focus aggredisce l'asfalto, trascinando il pilota in un clima di ben nota tensione, l'aspetto esteriore dell'auto muta progressivamente, sempre sulle corde di un godibile realismo. Panta Rei, diceva qualcuno. Tutto scorre. E infatti scorrono i vetri in frantumi sul terreno, dopo un impatto duro con qualche quercia secolare, mentre la carrozzeria si deforma ai limiti dell'opera astratta palesando l'inferiorità della lamiera sulla natura. Altro che Futurismo. Contatti ripetuti provocano la progressiva perdita di affidabilità del mezzo, con freni, frecce, sterzo o quant'altro che decidono improvvisamente di interrompere l'efficacia a pieno regime. Persino le ruote sono a rischio di distacco. Ogni centimetro quadrato di carrozzeria si ricopre lentamente di fango o di polvere, con le texture delle pubblicità che (poveri responsabili del marketing) si lordano e opacizzano, diventando progressivamente illeggibili. Un passaggio in acqua e via di lavaggio, con il fango che si scioglie liberando la lamiera dalle chiazze di sporco. Sempre che la lamiera sia ancora al suo posto. Una tappa di Colin McRae con alla guida un pilota poco esperto, infatti, e la Focus tende a diventare materiale per carrozzieri. Il cofano si deforma, alzandosi poi verso il parabrezza in caso di accelerazione, mentre gli sportelli si aprono, pendolando pericolosamente in accordo con il moto della vettura. Mentre il baule vibra, chiedendosi come il pilota abbia fatto a disastrare anche lui, spoiler e paraurti giacciono appesi alla vettura con la loro ultima saldatura, pronti a rimanere sull'asfalto al successivo impatto. Questa macchina perde i pezzi. Può darsi vi rimangano solo antenne e marmitta da rimirare, mentre vibrano anch'essi per fornire al giocatore ulteriori conferme di realismo. E non contate di terminare in ogni evenienza la gara: troppi danni all'auto e vi ritroverete in mezzo alla strada, costretti inevitabilmente al ritiro, consci di aver perso l'occasione per incamerare punti mentre, con il pollice alzato sul ciglio della strada, cercate qualcuno che vi porti fino al traguardo…

Fase 2: verificare la presenza del freno a mano…

Se avete avuto già esperienza di un precedente episodio della serie, i rilievi al riguardo del modello di guida del titolo Codemasters potrebbero passare in secondo piano. La sensazione scatenata dalla prima (seppur estremamente prolungata) prova su strada di **Colin McRae Rally 3.0** è quella di un terzo episodio quasi perfettamente in linea con la fisica adottata in passato. La vettura scoda, s'intraversa, scarica a terra potenza, mentre le gomme sanguinano come solo i cultori sono in grado di farle sanguinare. Alle assicurazioni del team di sviluppo, che si vantano di aver creato un modello di guida più ostico dell'immediato prequel, **Super Console** risponde con un leggero scetticismo, valutando l'approccio come uguale (se non leggermente più semplice) rispetto al passato. Ma queste rimangono sentenze annunciabili solo dopo la prova a lungo termine. La velocità di gioco si attesta su valori piuttosto simili ai prequel, garantendo la possibilità di una guida attenta e ragionata, raramente soffocata da inutili accelerazioni warp. La visuale interna amplifica le emozioni, ancora più che in passato, grazie ad una rinnovata veste grafica in grado di sostenere con maggior forza l'illusione del realismo. Le 150 decisioni al minuto necessarie per non linkarsi materialmente con un albero, sono il dato fornito dalla casa inglese per rendere a numeri il ritmo frenetico delle gare. A chi lamenta comunque il limite adrenalinico delle tappe in solitario (gente che comunque non starà leggendo queste righe), Codemasters dedica la visualizzazione dello split time anticipato. In parole benestanti: la differenza rispetto al tempo del primo in classifica compare su schermo alcuni secondi prima di arrivare al checkpoint, con il giocatore che viene incalzato da un cronometro che, verosimilmente, mostra inizialmente un

Il gioco vanterà la presenza di 16 vetture, tra cui Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR, Ford RS200 e Lancia 037.

cospicuo vantaggio per poi assottigliarsi, dannatamente, mentre il pilota cerca convulsamente di raggiungere il checkpoint. Una piccola inutilità? Può darsi, ma funziona. E voi, statene certi, lo maledirete…

Fase 3: aprire il cruscotto e tirare fuori le mappe…

Dentro la Ford Focus, Colin McRae e Nicky Grist smadonnano gioiosamente. Gli input del giocatore trovano pronto feedback nei modelli poligonali di pilota e navigatore, con McRae che sterza, cambia marcia e presumibilmente stringe i denti ad ogni sussulto. Ma tanto c'è il casco, quindi Codemasters potrebbe dire quello che vuole. All'esterno dell'abitacolo, invece, lo spettacolo è oscillante. Convincono i paesaggi, come di consueto eterogenei, caratterizzati ed affascinanti. Rimangono invece alquanto evidenti i limiti in ambito tecnico che il team di sviluppo dovrà risolvere prima di settembre. Il pop-up regna sovrano in alcuni passaggi di gioco, pur facendo intuire, per le condizioni particolari della sua occorrenza, la possibilità che venga eliminato senza troppe difficoltà. I rallentamenti sembrano invece materiale più ostico con cui confrontarsi. Una curva in derapata su un tratto di tracciato non limato da Codemasters e il gioco tende a fermarsi. Un'inquadratura non propriamente accondiscendente e lo scatto è quasi inevitabile. Situazioni che si verificano con media frequenza, che verranno certamente corrette in tempo, ma che rendono ancora impossibile pronunciarsi sulla stabilità della versione finale. Per il resto Codemasters sembra aver puntato molto sui modelli delle vetture. Non solo per la completa demolibilità, ma soprattutto per la creazione di vetture particolareggiate e salivizzanti. Un modello di Focus di 14.000 poligoni (rispetto agli 800 del prequel) è l'ariete sul quale la casa inglese si affida per attirare i patiti del benchmark. Particolare attenzione (vedi didascalia) è stata riservata per la realizzazione delle condizioni ambientali, ora più verosimili ed intrusive grazie alle potenzialità grafiche superiori. Tutto materiale utile per potenziare, qualora ce ne fosse bisogno, i già poderosi replay del gioco. Una sola defaillance: l'introduzione del tempo variabile durante la tappa, elemento già visto nel secondo episodio, verrà probabilmente dimenticata. "Non penso che molte persone l'abbiano notato [in **CMR2.0**] - sostiene Guy Wilday, boss del team di sviluppo – ed è stato davvero un peccato"…

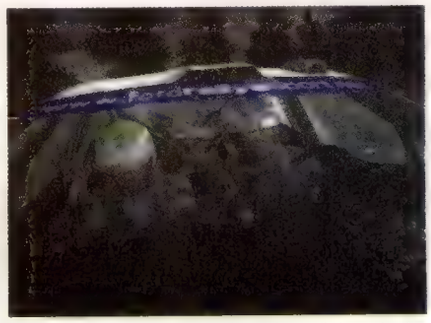
Fase 4: controllare che il navigatore sia vivo…

L'intenzione dell'intero team Codemasters è quella di dare vita reale a questo terzo episodio, trascinando il giocatore all'interno di una completa esperienza rallystica. In sintesi: non solo Start / Finish / Setup, ma una maggiore immersione nell'atmosfera delle gare. Il campionato singolo diventa così una sequenza di tre stagioni consecutive, nelle quali prendere i panni di McRae e cimentarsi ogni anno (a rotazione) in 6 degli 8 rally messi in piedi da Codemasters, tra Giappone, Spagna, USA, Svezia, Finlandia, Grecia, Australia e UK (per un totale di 56 tappe). La sezione di messa a punto infra-tappe riprenderà la tradizione su PSone, nonostante Wilday, ancora titubante, annunci di voler concedere meno certezze al giocatore. In sintesi: Colin dovrebbe trascinare il suo macinino in officina, chiedere determinate riparazioni e attendere di vedere quanto il team di meccanici sia riuscito ad esaudire. Una feature ancora nell'ombra, sulla cui evoluzione è impossibile dare certezze. Ma l'immersione nel gioco sarà prima di tutto ambientale. Non più tappe separate, infatti, con l'unico tratto comune degli elementi dell'ambientazione, ma qualcosa di più vivo. Wilday chiarisce la strada che si sta cercando di intraprendere: la realizzazione di ambienti di 5x5 km nei quali ambientare tutte le tappe di un rally, con strade che si intersecano o corrono parallele. Un modo per far familiarizzare il pilota con il campo di gara, aumentando il coinvolgimento visivo lordo.

Fase 5: farsi il segno della croce e mettere la freccia…

Fatevi il segno della croce. O il corrispettivo nella vostra religione. Per ottenere un potente gioco di rally a Codemasters bastava poco: prendere l'antico Colin e trasbordarlo su next-gen console limitandosi ad aggiornare il comparto grafico. E sembra che la strada intrapresa da Wilday & soci, pur con ovvi proclami d'innovazione, non si distacchi troppo da questo sentiero sicuro. Superati i limiti tecnici che ne pregiudicano la completa espressione, questo terzo episodio promette di dispensare agli utenti Sony le medesime soddisfazioni elargite dai prequel al loro tempo. Mancano pochi mesi. L'uscita è prevista per PS2 il 27 settembre, in contemporanea alla versione Xbox, mentre l'edizione PC sarà pubblicata nel 2003. L'appuntamento, come ovvio, è alla prossima review di **Super Console**…

La corsa al realismo viene percorsa da Codemasters anche con l'attenzione ai piccoli particolari. Tagliando uno dei nastri di protezione a bordo circuito è possibile vederlo agganciarsi alla vettura, per poi essere trascinato per diversi metri mentre sventola alle nostre spalle.



La visuale interna, vero fulcro dell'esperienza di gioco, si arricchisce di un effetto pioggia a dir poco esaltante. Le gocce di pioggia affondano sul parabrezza, lavate via dal tergicristallo o, in caso di posizione defilata, spazzate lentamente via dal vento, che in accordo con la velocità della vettura le trascina verso l'esterno del vetro. L'effetto finale è realmente notevole.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2-8 ONLINE** DATA DI USCITA **AGOSTO 2002**

Auto Modellista

Il genere dei racing games si evolve, rifugiandosi nello stile grafico alternativo. **Super Console** indaga per capire se **Auto Modellista** sia destinato a diventare il **Jet Set Radio** delle 4 ruote...

*Oltre alle modifiche "tecniche", con le quali alterare direttamente le prestazioni dell'auto, **Auto Modellista** permette di modificare la propria vettura anche dal punto di vista puramente estetico. Una scelta inevitabile, vista la volontà di Capcom di realizzare a suo modo uno stylish-racing.*

***Auto Modellista** è stato uno dei giochi E3 che ha suscitato le opinioni più contrastanti nella stampa specializzata, anche riguardo al comparto estetico. Le perplessità riguardano proprio l'impatto visivo del cel-shading, secondo alcuni addetti ai lavori non propriamente adatto ad un gioco di guida.*

Dopo le pagine di preview dedicate da **Super Console** al racing Capcom e dopo l'intervista agli sviluppatori pubblicata sullo scorso numero, il verdetto provvisorio su **Auto Modellista** non attendeva che un'opportuna prova su strada. Il test approfondito, effettuato in occasione dell'E3 di fine maggio, non ha però prodotto risultati incoraggianti per il gioco automobilistico di casa Capcom. Giunto all'incirca a metà del suo periodo di sviluppo (l'uscita del gioco è prevista in Giappone per la fine di quest'anno), **Auto Modellista** soffre al momento di una scarsa identità dal punto di vista del controllo della vettura. Lungo il piovoso percorso di Tokyo inserito nella versione giocabile, il modello di guida si è dimostrato ancorato ad un approccio tipicamente (e prevedibilmente) arcade, caratterizzato però da un elevato livello di semplificazione. Dopo alcuni giri percorsi con una degna attenzione al pedale del freno, con il solo risultato di ottenere traiettorie pulite ma di vedere allontanarsi all'orizzonte gli avversari, la tecnica migliore si è rivelata essere la pressione [quasi] indiscriminata dell'acceleratore. La tenuta di strada della vettura, nonostante le condizioni di pioggia, si attesta su livelli dignitosi, permettendo di affrontare a velocità sostenute anche curve di media entità. Lo slittamento laterale, non del tutto convincente perché non adeguatamente proporzionale alla velocità e all'azione sui pedali, non favorisce però una guida ragionata ed istintiva dell'auto. La perdita del controllo è affidata in parte ad una specie di velocità limite oltre la quale, in caso di sterzata decisa, la vettura tende ad andare dritta, in emulazione di un blocco ruote su frenata. Un fenomeno ovviamente accentuato dalle condizioni meteorologiche avverse. Da segnalare inoltre una risposta dello sterzo non perfettamente calibrata, in grado di rendere sporadicamente difficoltoso il mantenimento della traiettoria lineare, con conseguente microeffetto pendolo della vettura da un lato all'altro del tracciato. Un problema parzialmente superabile dopo alcuni giri di pratica ed in parte dovuto al test effettuato con volante e pedali (inizialmente meno agevoli da assimilare), ma che lo stesso responsabile dello stand Capcom, dietro richiesta di informazioni da parte di **Super Console**, ha sottolineato come provvisorio. Secondo quanto riferito, infatti, parte della sezione dei controlli di **Auto Modellista** sarà rivista e corretta dal team Capcom nei prossimi mesi, con l'obiettivo di migliorare il feeling di guida e di approfondire leggermente (pur rimanendo chiaramente nell'ambito dell'arcade) il sistema di controllo.

Diversamente dal versante giocabilità, l'impianto grafico di **Auto Modellista** dimostra già da ora di possedere una precisa identità. Il cel-shading dona al gioco un look solo inizialmente spiazzante, rivelandosi in seguito piuttosto godibile, anche grazie ad un frame rate ancorato ai 60fps e ai piccoli effetti grafici con i quali il team di sviluppo sta cercando di trascinare l'esperienza visiva verso le frontiere del cartoon giapponese. La pioggia del circuito di Tokyo non stupisce ma compie il suo degno lavoro scenografico, mentre le linee di forza (leggi: rappresentazione in stile manga del vento) che vibrano in direzione del pilota mentre percorre a tutta velocità un tunnel intrattengono originalmente gli occhi di giocatori ormai assuefatti ai racing game classici. La buona sensazione di velocità, da parte sua, si adatta quasi perfettamente alla semplicità di guida. Un piccolo incremento della velocità media o, di converso, una minima evoluzione verso la complessità dei controlli, permetterebbero probabilmente un equilibrio perfetto dei due elementi. In conclusione...

Pur non avendo riservato impressioni sconvolgenti, **Auto Modellista** promette un'esperienza di gioco interessante, appoggiandosi al particolare stile grafico e alle revisioni che Capcom promette di apportare al comparto giocabilità. In riferimento a quest'ultimo non lasciano propriamente interdette le scelte di approccio al modello di guida, prettamente arcade, quanto l'applicazione pratica delle stesse, con slittamento, entrata in curva e risposta dello sterzo che, evidentemente, necessitano di un'attenta revisione prima del lancio invernale. Saranno proprio questi ultimi mesi di sviluppo a decretare le qualità ludiche del titolo Capcom...

TOCA Race Driver

TOCA Race Driver, DTM Race Driver, V8 Supercar Race Driver, Pro Race Driver...
Ma come caspita si chiama la nuova simulazione automobilistica di Codemasters?

Il sistema di rilevamento danni Finite Element Modelling sembra funzionare alla perfezione, ricreando in maniera convincente le deformazioni di ogni parte della macchina, sia essa di metallo, vetro, plastica o gomma.

***TOCA Race Driver** annovera 42 vetture ufficiali, le migliori delle quali sembrano essere quelle provenienti dal campionato teutonico DTM*

Erano in molti ad aspettare Codemasters al varco in quest'edizione dell'Electronic Entertainment Expo: dopo essersi confermata uno dei publisher europei più importanti degli ultimi quindici anni, la casa dei fratelli Darling ha mantenuto un profilo estremamente basso nel nuovo millennio, sfornando titoli di dubbia qualità (ad eccezione di qualche perla isolata come **Football Manager Campionato**) e lasciando a bocca asciutta i fan delle due serie più importanti per l'etichetta britannica, **Colin McRae Rally** e **TOCA**. Come da consuetudine, Codemasters ha però deciso di sfoggiare la propria line-up lontano da occhi indiscreti, mostrando tutti i titoli in uscita nei prossimi mesi a porte chiuse. Titoli fra cui non mancava ovviamente l'atteso **TOCA Race Driver**, presente in tutte le sue incarnazioni (PS2, Xbox e PC).

Sebbene sia impossibile esprimere una valutazione affidabile dopo solo qualche fugace partita, l'impressione è che la data d'uscita auspicata da Codemasters (metà luglio) possa essere posticipata ad oltranza, quantomeno per quanto riguarda la versione PlayStation2 del gioco. L'incompletezza della build funzionante sulla console Sony è apparsa davvero preoccupante, specie se paragonata con le controparti PC e Xbox, anni luce superiori dal punto di vista grafico. L'esaltazione per un frame rate senza incertezze (il numero di vetture controllate dalla CPU era comunque sempre piuttosto basso) ha infatti lasciato ben presto spazio alla delusione per la piattezza generale delle texture e per la mancanza di dettaglio dei modelli poligonali delle automobili. D'accordo che di Kazunori Yamauchi ce n'è uno solo al mondo, ma dopo aver sbavato copiosamente sulle schermate rilasciate da Codemasters nei mesi scorsi, era lecito attendersi qualcosa di più impressionante dalla realizzazione tecnica di **TOCA Race Driver**. Gli sviluppatori inglesi assicurano comunque notevoli miglioramenti nel comparto grafico della versione che farà la propria comparsa nei negozi. Lasciando loro il beneficio del dubbio, cerchiamo di consolarci con la fisica delle macchine, da sempre punto di forza della serie: sebbene sia impossibile non notare una leggera sterzata verso un'impostazione di guida "più accessibile" e non iper-simulativa, la giocabilità si mantiene comunque su buoni livelli e arrivare primi al traguardo comporta sempre un impegno notevole da parte dell'utente. Pregevole il sistema di gestione degli incidenti, che utilizza la medesima tecnologia sfruttata in **Colin McRae Rally 3**: le auto si smontano letteralmente, deformandosi in maniera credibile, perdendo pezzi e modificando la propria performance a seconda del danno ricevuto.

E' interessante notare come, per la prima volta nella serie, **TOCA Race Driver** ruoti intorno ad una sorta di story mode, con il giocatore nei panni di Ryan McKane, pilota deciso a conquistare tutti i trofei possibili di questa disciplina e a vendicare la morte del padre, scomparso in un pauroso incidente proprio durante una gara automobilistica. I 13 campionati e i quasi 40 circuiti del gioco (tutte riproduzioni dettagliate di percorsi realmente esistenti) vedranno così McKane impegnato a conquistare pole position e primi posti, districandosi con team manager e procuratori vari ansiosi di ingaggiarlo, e lottando con una serie di piloti "reali". Diversi sportivi hanno infatti ceduto i diritti per lo sfruttamento della propria immagine a Codemasters, il cui settore licenze si è dato un gran da fare per quest'ultimo episodio di **TOCA**: oltre a piloti e percorsi, la casa inglese si è accapparrata i diritti dei più importanti campionati Gran Turismo a livello mondiale, con l'obiettivo di proporre versioni localizzate per ogni differente territorio. Ecco quindi il mitico DTM tedesco (dove il gioco si chiamerà appunto **DTM Race Driver**), l'AVESCO V8 Supercars australiano (**V8 Supercar Race Driver**) e, ovviamente, il campionato britannico TOCA, che dovrebbe fare bella mostra di sé anche sulla copertina della versione nostrana. Gare ed eventi di ogni tipo verranno introdotti nello story mode mediante cutscene in tempo reale, il cui scopo sarà quello di narrare la trama messa a punto dai designer d'oltremanica, portando alla conoscenza del giocatore i retroscena alla base della morte di McKane Sr. Recensione a breve (salvo probabili ritardi nell'uscita del gioco).

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **CRITERION GAMES** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **OTTOBRE**

Burnout 2: Point of Impact

Se siete deboli di cuore, voltate pure pagina: Criterion torna infatti sulla scena con il racing game più veloce degli ultimi anni.

"Perché in Italia tutte le auto sono segnate, incidentate o rigate? E' incredibile, non esiste una sola macchina sana! Ma ve le vendono già così?". Alex Ward, creative manager di Criterion Games, è famoso per non avere assolutamente peli sulla lingua: un personaggio unico, lo sviluppatore britannico è un vero fanatico del proprio lavoro ed è in grado di trasmettere il proprio entusiasmo e la propria energia a qualsiasi interlocutore gli si pari davanti. E dopo le eccellenti performance di **Burnout**, Alex ha tutte le ragioni per essere soddisfatto. "***Burnout** è andato alla grande. Siamo contentissimi dei risultati ottenuti: il gioco ha ottenuto voti ottimi su tutte le riviste del mondo e ha già venduto oltre 600.000 copie,"* dichiara soddisfatto, in compagnia come sempre del capo programmatore Richard Parr e dal game designer Chris Roberts. Se un seguito era quindi prevedibile, erano in pochi ad aspettarsi una presentazione di **Burnout 2: Point of Impact** già all'E3 di quest'anno. Ma Alex è consapevole dell'unicità della fiera losangelina e, visto che il gioco uscirà giusto in tempo per la prossima stagione natalizia, non ha perso l'occasione per mostrare alla stampa, in una presentazione a porte chiuse, una versione preliminare del titolo (*"una presentazione a porte chiuse sembra una figata"* scherzano i tre *"ma significa starsene tutto il tempo chiusi in un cubicolo mentre fuori ci sono centinaia di giochi e di ragazze mezze svestite a disposizione... comunque stiamo scavando un tunnel, alla Steve McQueen, e contiamo di essere fuori molto presto"*).

Concettualmente il titolo sembra molto simile al proprio predecessore: si corre a velocità folle, si evitano le altre macchine e in caso di incidente si assiste ad uno spettacolare replay prima di ripartire a velocità warp. Ma un esame più approfondito rivela numerose migliorie che risulteranno senz'altro gradite ai fan del prequel. Tanto per cominciare **Burnout 2** vanta parecchie nuove modalità di gioco, fra cui spiccano il Pursuit mode e l'Offensive Driving 101. *"La prima è una modalità a inseguimento,"* spiega Alex. *"Quando abbiamo lanciato il primo **Burnout**, abbiamo ricevuto un sacco di e-mail in cui ci veniva chiesto di inserire le auto della polizia in questo seguito. Il bello è che all'epoca non avevamo ancora annunciato un seguito! Comunque, in questa modalità il giocatore può inseguire, impersonificando un poliziotto, o essere inseguito. In ogni caso, la polizia deve fermare l'auto pirata spingendola brutalmente fuori dalla strada."* Esilarante, ma mai quanto la seconda modalità... *"L'Offensive Driving 101 è la nostra versione della scuola guida. Avete presente le patenti di **Gran Turismo**? Fai una curva entro un certo tempo, frena in un certo spazio... Fatte benissimo, per carità: ma esci appena di strada e devi rifare tutto. Qui è tutto diverso: per superare le prove bisogna provocare una certa quantità di danni oppure percorrere contromano un determinato tratto di strada. Insomma, bisogna guidare come malati di mente."* La ricompensa per il superamento di tutte le "patenti"? La vettura della scuola guida: apparentemente un bidone, ma in realtà un vero bolide della strada.

Burnout 2 offre un garage nettamente più ampio del predecessore, con 14 mezzi a disposizione del giocatore e 7 auto segrete, fra cui alcune spettacolari hotrod degli anni '50: tutte le macchine (nessuna con licenza ufficiale, ovviamente) possono essere poi elaborate, guadagnando in prestazioni e tamarraggine. Ampliamenti in vista anche per i livelli di gioco: i 32 stage di **Point of Impact** si snodano attraverso sei ambientazioni, tutte basate su scenari tipicamente americani (il livello presentato all'E3 era situato, guarda caso, proprio a Los Angeles) e, a differenza del prequel, non ci saranno solo circuiti chiusi, ma anche gare point-to-point.

Progressi anche in campo tecnico: sparito per il momento il motion blur che caratterizzava le fasi più concitate del primo episodio, **Burnout 2** offre comunque una velocità strabiliante, nonostante un miglioramento delle strutture poligonali di auto e scenari, con effetti di luce di cui vanno particolarmente fieri in Criterion (*"questo tipo di illuminazione della vettura in tempo reale non si è mai visto in un gioco per PlayStation2,"* spiega Richard Parr *"forse l'hanno fatto su Xbox, ma non su PS2"*). Revisionate anche le routine fisiche delle vetture, del traffico e, soprattutto, degli incidenti, con i mezzi che si distruggono e ribaltano in maniera decisamente più convincente. *"E abbiamo pure inserito diverse condizioni climatiche, anche se non sono presenti in questa versione,"* prosegue Alex. *"Ci sono nebbia, pioggia e neve. Presto rilasceremo un codice più completo così potrete toccare con mano i miglioramenti di questo seguito"*. Non aspettiamo altro. Fan dei racing game arcade, state all'erta.

Nel tentativo di rendere il gioco ancora più adrenalinico, gli sviluppatori di Criterion hanno inserito dossi da dove spiccare il volo in "stile fratelli Duke", incrementando così la barra del turbo.

*Gli incidenti di **Burnout 2** sono decisamente più spettacolari di quelli visti nel prequel, dove l'auto del giocatore spesso si "appoggiava" alle altre vetture, senza ribaltarsi come sarebbe stato lecito attendersi.*

F355 Challenge

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **AM2** Genere: **Corsa** Supporto: **N/A** Uscita: **Autunno**

Prosegue senza sussulti la conversione di **F355 Challenge** per PlayStation2, passato due anni fa da sala giochi a Dreamcast ed ora pronto per il salto verso il 128bit Sony. Un salto che, in effetti, non sembra al momento tra i più ispirati. La versione PS2 dell'opera di Suzuki, testata da **Super Console** in occasione dell'E3, ripercorre infatti in maniera assolutamente fedele quanto visto già nell'edizione DC, senza lanciarsi in nuove evoluzioni grafiche di alcun tipo. Il modello di guida è stato riprodotto con cura, riproponendo puntualmente il medesimo approccio simulativo, mentre la realizzazione tecnica appare poligonalmente indistinguibile dalla versione Dreamcast, a causa di una trasposizione fedelissima dei circuiti e del modello della vettura. Circa la totale specularità delle due versioni fanno comunque eccezione i problemi di aliasing di cui soffre l'edizione PS2, già presenti nella controparte su piattaforma Sega, ma in questo caso discretamente più evidenti. Il frame rate si attesta sui 60fps, con un motore grafico che sembra reggere efficacemente il carico poligonale e la presenza di diverse vetture sul tracciato.

Dal punto di vista dei controlli, come detto, tutto quello che i fan avevano amato in sala e su DC torna invariato su schermo. La fisica della vettura sfodera anche in questo caso la complessità ben nota ai cultori, mentre per quello che riguarda i controlli è evidente il lavoro di adattamento svolto da AM2. La risposta del DualShock2 agli input si è infatti dimostrata più che positiva, annullando parte dei dubbi che **Super Console** nutriva sull'assenza, sul controller Sony, dei grilletti del pad Dreamcast, presumibilmente più agevoli ed istintivi per il dosaggio di accelerazione e frenata. Nella versione testata non apparivano inoltre su schermo indicatori di pressione di alcun tipo (simili a quelli adottati in **MotoGP**, per intenderci), elemento che potrà indurre alcune perplessità nei più scettici, ma che denuncia la fiducia di AM2 nei confronti del suo lavoro di adattamento. Sega ha oltretutto pensato amorevolmente ai puristi della simulazione, rendendo compatibile il gioco con le periferiche dotate di Force Feedback, volanti Logitech in primis. Nessun dato, al momento di andare in stampa, al riguardo delle aggiunte promesse da AM2 rispetto alla versione Dreamcast.

Wreckless: The Yakuza Missions

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Bunkasha Publishing** Genere: **Guida** Supporto: **N/A** Uscita: **Autunno**

Titolo di lancio Xbox sul suolo europeo, **Wreckless: The Yakuza Missions** si appresta a fare il suo esordio anche su PlayStation2. Nei panni di un agente speciale antimafia o in quelli di una stravagante spia, il giocatore sarà chiamato nell'improbabile compito di annientare una volta per tutte la yakuza a suon di sportellate. Nel fare questo, sarà possibile trovarsi alla guida di venticinque mezzi di trasporto, che spaziano dalla vettura pilotata da M. J. Fox in *Ritorno al Futuro*, al big foot dalle ruote grosse come due cinquecento (impilate). Una dettagliata rappresentazione digitale di Hong Kong farà da sfondo alle venti missioni che si dovranno portare a termine nella nostra lotta al crimine (dis)organizzato, lanciati a folle velocità su strade brulicanti di traffico e pedoni. La versione Xbox di **Wreckless** si era fatta onore più come tech demo che come gioco vero e proprio: a fronte dell'orgia di poligoni ed effetti speciali vomitati su schermo, faceva da contraltare una struttura di gioco eccessivamente arcade e primitiva. Nel passaggio di formato, il principale impegno di Bunkasha Publishing sembra ugualmente riservato al mantenimento di un'alta spettacolarità grafica (nei limiti della capacità del sistema Sony), mentre le meccaniche di gioco dovrebbero restare immutate, per la gioia di chi gradisce un approccio alla guida decisamente intuitivo e retrò, e per lo sconforto di tutti gli altri. Unica innovazione degna di nota, che potrebbe effettivamente trarre giovamento dall'impostazione "smanettona" del titolo, sarà la possibilità di giocare in coppia tramite split-screen. Ma non solo. Una particolare "modalità inseguimento" vedrà entrambi i giocatori confrontarsi sul medesimo schermo, senza alcuna ripartizione dell'immagine. La macchina inseguitrice sarà quella inquadrata in primo piano mentre quella in fuga (su cui punta l'inquadratura) andrà guidata in mezzo al traffico sul secondo piano. Bizzarro.

ATV Offroad Fury 2

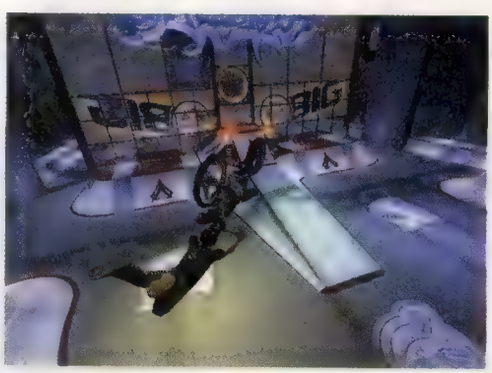
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Rainbow Studios** Genere: **Guida** Supporto: **1 DVD-ROM** Uscita: **Inverno**

Dopo l'acquisizione di Rainbow Studios da parte di THQ sarebbe stato utopistico attendersi qualcosa di rivoluzionario da **ATV Offroad Fury 2**, ultimo prodotto degli sviluppatori di **Splashdown** ad essere pubblicato da SCEA. Ciò nonostante svariate sessioni di gioco e un fugace incontro con i programmatori durante l'E3 hanno dato ottime indicazioni sulla solidità del titolo, che non faticherà a catturare le attenzioni dei maniaci della guida offroad. Concettualmente la simulazione ha molti punti in comune con il proprio predecessore: le routine fisiche deputate a regolare il movimento dei quad sono rimaste pressoché immutate e l'IA dei piloti avversari, maledettamente tosti nel primo episodio, sembra sostanzialmente invariata. Ma non mancano comunque le novità: un'inedita visuale in soggettiva, tanto per cominciare, l'ormai immancabile modalità online, con cui sfidare altre tre persone mediante network adaptor, una pletora di nuove modalità di gioco e minigame (fra cui i "soliti" Tag e Soccer, sempre ben accetti), nuove superfici su cui cimentarsi (stavolta gli ATV dovranno attraversare anche corsi d'acqua), più piste (per un totale di oltre 40 tracciati), più ATV (circa 20) e un nuovo sistema di gestione dei trick, in grado di offrire ricompense tangibili ai piloti che effettuano con successo le acrobazie più spericolate. Rispetto al primo **ATV Offroad Fury** è inoltre possibile notare un miglioramento nella qualità generale delle texture e un frame rate più stabile, fattori che, uniti alla giocabilità che contraddistingueva il software uscito lo scorso anno, rendono il titolo di Rainbow Studios meritevole d'attenzione nei prossimi mesi.

Freekstyle

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Page 44** Genere: **Guida** Supporto: **1 CD-ROM** Uscita: **19 luglio**

Visto lo standard qualitativo elevato di tutti i giochi usciti finora sotto l'etichetta EA Big, **Freekstyle** sembrava uno dei titoli potenzialmente più interessanti fra quelli in mostra all'E3 nello stand della casa di **FIFA**. E, conclusa la tre giorni fieristica, è evidente come il gioco sia ben costruito e in grado di ritagliarsi una discreta nicchia di acquirenti, ma è altresì innegabile che **Freekstyle** sia fin troppo simile ai due episodi di **SSX**. Via gli snowboard e dentro le moto da cross, fuori la neve e vai di fango… ma concettualmente questo è **SSX Tricky 2**, inutile negarlo. I punti di contatto fra i due titoli sono infatti evidenti, a cominciare dalle modalità di gioco (Circuit, Race, Freestyle, Freeride, oltre all'immancabile multiplayer tramite split-screen). Gli otto piloti, fra cui figurano campioni di freestyle come Mad Mike Jones, Mike Metzger e Brian Deegan, si mazzolano incessantemente durante le gare, insultandosi e stabilendo quei rapporti di alleanza/rivalità già apprezzati in **Tricky**. Simile al titolo sopracitato anche il design dei nove livelli di gioco, con percorsi dotati di salti vertiginosi, scorciatoie e strade alternative a raffica e tutti quegli elementi (luci, striscioni, fuochi d'artificio…) in grado di rendere l'azione spettacolare e adrenalinica. Fortunatamente una pregevole realizzazione tecnica compensa in qualche modo la quasi totale mancanza d'originalità: un ottimo frame rate, nonostante la complessità di alcuni scenari, dimostra la validità dell'engine sfornato dagli sviluppatori nordamericani, mentre le eccellenti animazioni degli oltre 100 trick disponibili testimoniano l'impegno dei grafici di Page 44. Impossibile valutare il sonoro, uno dei punti di forza di **SSX Tricky**, nella bolgia dantesca dell'E3, ma l'impressione è che alcuni effetti siano stati addirittura… ehm… presi in prestito dal gioco di snowboard. Recensione a breve.



Tony Hawk's Pro Skater 4

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Activision O²** Sviluppatore: **Neversoft** Genere: **Sportivo** Supporto: **1 DVD-ROM** Uscita: **Novembre**

Activision ha ormai fatto piazza pulita della concorrenza: con l'abbandono di Konami, che punterà d'ora in poi su giochi sportivi decisamente arcade, Acclaim rimane il solo publisher con un buon numero di simulazione "estreme" nel proprio roster. Ma alla casa di **Aggressive Inline** manca ancora un titolo come **Tony Hawk's Pro Skater 4**, prodotto che, seppur non proponendo enormi novità rispetto al proprio predecessore (o forse proprio per questo motivo), non faticherà a conquistare una buona fetta di utenti nel periodo pre-natalizio. Dopo aver portato la serie sulle piattaforme di nuova generazione, con uno sforzo non indifferente, Neversoft si è ora concentrata sull'opera di "ripulitura" e ampliamento, perfezionando un titolo che aveva già riscosso ampi consensi fra critica e pubblico. Niente stravolgimenti, quindi, ma diversi passi avanti in tutti i comparti di gioco, magari prendendo a prestito qualche idea da un titolo ampiamente sottovalutato come **Dave Mirra Freestyle BMX 2**: come nel titolo Acclaim, finalmenté gli stage di **THPS4** sembrano vantare dimensioni ragguardevoli, garantendo quindi una longevità alla stessa altezza della giocabilità. Ma il design dei nuovi livelli ha portato anche qualità, oltre che quantità: linee migliori, maggiore varietà, ostacoli di ogni tipo… Sebbene la versione preliminare presente all'E3 permettesse di provare solo due livelli, era impossibile non notare un progresso rispetto agli stage di **THPS3**, a volte eccessivamente piatti. Altro assist da **Dave Mirra 2**: l'assegnazione dei task. Invece di ricevere all'inizio di ogni livello un elenco di obiettivi da portare a termine entro un tempo limite, in **THPS4** il giocatore deve interagire con altri skater e personaggi vari per ricevere informazioni sulle "missioni" da compiere. Missioni che, in ogni caso, non si discostano molto da quanto visto in passato e comportano per lo più la raccolta di oggetti o l'esecuzione di un determinato trick. Aggiungiamo all'equazione un miglioramento delle texture di fondali e skater, una modalità online più ampia di quella vista nel terzo episodio e una serie di minigiochi (tennis e basket con l'ausilio della tavola, tanto per intenderci) e avremo tutto quello che avrebbe dovuto essere **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Imperdibile per gli appassionati del genere.

Jet X20

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Killer Game** Genere: **Guida** Supporto: **1 DVD-ROM** Uscita: **Ottobre**

Jet Rider (o **Jet Moto**, com'era conosciuto il franchise oltreoceano) non ha mai riscosso un gran successo nel nostro continente: negli Stati Uniti, al contrario, i racing game basati sulle solite moto d'acqua hanno sempre ottenuto eccellenti risultati di vendita nella fascia d'utenza under-20. E allo stesso target sembra indirizzato questo **Jet X20**, un titolo dalla meccanica dichiaratamente arcade la cui distribuzione in Europa appare quantomai dubbia al momento. Un sistema di controllo estremamente intuitivo permette all'utente di padroneggiare in pochi istanti il proprio SeaDoo, consentendogli di bearsi con gli oltre 30 trick a disposizione e di esplorare senza apparente difficoltà i vasti livelli di gioco. Livelli che non brillano certo per originalità: gli stage di **Jet X20** sono infatti piuttosto "classici" e annoverano percorsi ambientati in una giungla amazzonica, nell'oceano artico e sulle rovine di Atlantide. Se concettualmente il gioco di Killer Game non entusiasma, non si può dire che le cose vadano molto meglio sotto il profilo tecnico: texture piuttosto blande adornano scenari appena discreti, mentre i SeaDoo sfrecciano in maniera poco convincente su specchi d'acqua qualitativamente inferiori alle loro controparti in **Splashdown**. Da salvare unicamente la modalità Rescue, dove il giocatore è chiamato a recuperare una serie di nuotatori sparsi per il livello e a riportarli alla base prima degli avversari. Divertente in multiplayer, ma insufficiente per promuovere il lavoro degli sviluppatori statunitensi. Aspettiamo la versione finale, ma le speranze sono poche.

Madden NFL 2003

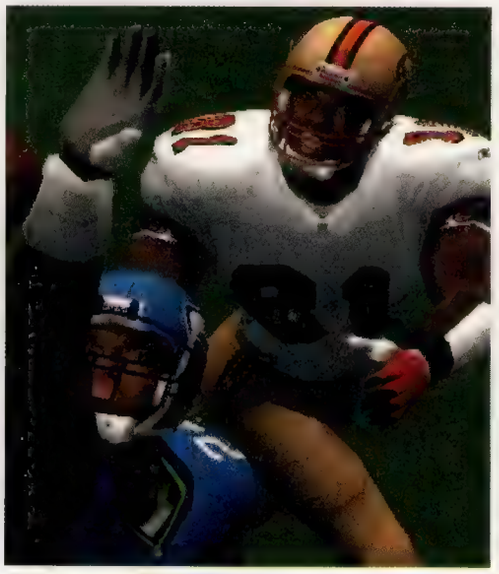
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Tiburon** Genere: **Sportivo** Supporto: **1 CD-ROM** Uscita: **20 agosto**

È difficile pensare a un titolo più indicato di **Madden NFL 2003** per diffondere il verbo dell'online nel continente nordamericano. La possibilità di scaricare dalla rete roster costantemente aggiornati durante tutta la stagione NFL ha un discreto appeal, ma la chance di sfidare al titolo EA utenti sparsi per tutti gli Stati Uniti dovrebbe fungere da vero catalizzatore per l'acquisto del network adapter di Sony oltreoceano. Non a caso, la conferenza pre-E3 organizzata da SCEA ha vissuto uno dei suoi momenti migliori quando il presidente di Electronic Arts, John Riccitiello, ha introdotto un match online fra il quarterback dei Vikings Daunte Culpepper e il defensive end dei Titans Jevon Kearse. Il mini-incontro, commentato in tempo reale dall'istrionico John Madden, si è svolto senza intoppi (e con la vittoria di Culpepper), fatta eccezione per qualche "scatto" saltuario, che gli sviluppatori hanno assicurato verrà del tutto eliminato nella versione finale del gioco. La modalità online è comunque solo la più evidente delle aggiunte apportate da Tiburon alla nuova edizione di questo storico franchise, ma non si può fare a meno di menzionare un aumento della velocità di gioco, palese soprattutto nelle corse, nonché un innalzamento qualitativo di molte delle animazioni, dentro (giocatori) e fuori (cheerleader e allenatori) il rettangolo verde. Seguendo un trend imperante nel settore delle simulazioni sportive, i grafici di Tiburon hanno dedicato particolare attenzione alla riproduzione dei volti dei 300 migliori giocatori della NFL, nettamente "superiori" ai propri colleghi durante i replay con inquadratura ravvicinata. Il potenziamento del Franchise Mode (con la possibilità di valutare rookies, free agent e giocatori creati da zero nella preseason) e l'inclusione della modalità Mini-Camp (simile allo Scenario Mode ideato da Konami, con alcune sessioni di training da portare a termine per guadagnare le solite Madden Card) completano il quadro di uno dei titoli sicuramente più attesi dai giocatori d'oltreoceano, come dimostrato dalla folla che circondava costantemente le postazioni di **Madden NFL 2003** al recente E3.

NFL 2K3

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Visual Concepts** Genere: **Sportivo** Supporto: **1 CD-ROM** Uscita: **22 agosto**

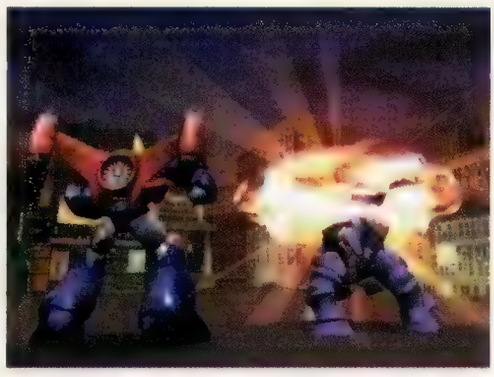
Da quando Visual Concepts ha lanciato il guanto di sfida a EA Sports qualche anno or sono, la lotta fra la software house californiana e il publisher numero uno al mondo si è fatta sempre più agguerrita, con frecciate reciproche fra le due parti e accesi scontri verbali fra i fan delle varie serie. In questo contesto è ironico notare come i franchise di **Madden NFL** e **NFL 2K** tendano ad assomigliarsi sempre più, dimostrando come gli sviluppatori di Sega e EA studino costantemente la concorrenza, pronti a prendere in prestito idee e concetti originali. In questo caso specifico, "copiare" **Madden NFL** significa prestare particolare attenzione al contorno dell'azione ed è proprio in questo comparto che **NFL 2K3** mostra i progressi maggiori: menù più snelli, integrazione della licenza ESPN, miglioramento di pubblico e stadi, creazione da zero di nuovi modelli tridimensionali dei giocatori… Tutto il necessario per catturare l'attenzione dei casual gamer, da sempre affezionati acquirenti della serie di EA Sports. Ma la cricca di Greg Thomas non si è ovviamente limitata ad eseguire un mero restyling grafico della versione dell'anno scorso: l'inclusione della modalità online aggiunge una nuova (per chi non possedeva già un Dreamcast) dimensione al titolo e il potenziamento del franchise mode, da sempre punto forte della serie, sarà sicuramente gradito a chi apprezza anche il lato manageriale delle simulazioni sportive. In definitiva, **NFL 2K3** promette di essere una piccola gemma e un serio concorrente per **Madden NFL 2003**: peccato solo che, con ogni probabilità, il gioco non verrà mai distribuito ufficialmente nel nostro continente…



War of the Monsters

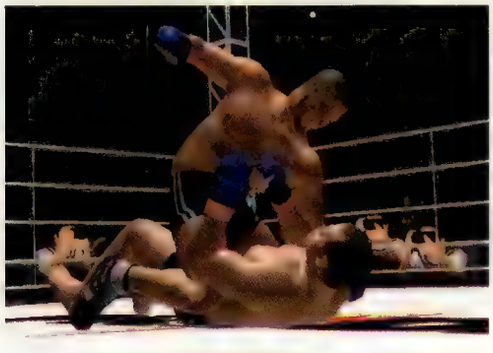
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Incognito Studio** Genere: **Azione** Supporto: **1 DVD-ROM** Uscita: **Inizio 2003**

Il pubblico americano ha sempre dimostrato di non essere particolarmente esigente in fatto di videogiochi e di prediligere titoli semplici, incentrati sull'azione pura. E' quindi probabile che i nostri colleghi d'oltreoceano vadano a nozze con questo **War of the Monsters**, ultima fatica di Incognito Studio, già autori dell'eccellente **Twisted Metal Black**. Come in **TMB** tonnellate di esplosioni, un'atmosfera caotica e surreale, e distruzioni di ogni tipo fanno da sfondo a un action game che riporterà sicuramente alla mente dei più vecchi il mitico **Rampage**: protagonisti del titolo SCEA sono infatti dieci mostri chiaramente ispirati alla cinematografia fantascientifica di mezzo secolo fa. Robottoni, animali giganti e alieni se le danno di santa ragione, fracassando qualsiasi cosa capiti loro a tiro (i combattimenti avvengono in una decina di locazioni zeppe di palazzi ed elementi pronti per essere devastati) o, peggio ancora, utilizzandola come arma contro gli altri mostri. Tram, autobus e carri armati, tanto per fare qualche esempio, possiedono un'aerodinamica ideale per essere scagliati contro i propri avversari, magari prima di rifilargli una raffica di pugni e proiettarli verso un grattacielo vicino, pronto per la demolizione. Delirante. Se lo spessore di **War of the Monsters** è prossimo allo zero, un plauso va invece fatto alla realizzazione tecnica del gioco: il motore 3D messo a punto dai programmatori americani non ha un attimo di esitazione nemmeno quando l'azione su schermo è particolarmente caotica o nella modalità multiplayer, con due giocatori che si mazzolano tramite split-screen. Buona anche la caratterizzazione dei personaggi, in pieno stile B-movie, e la qualità generale delle animazioni.

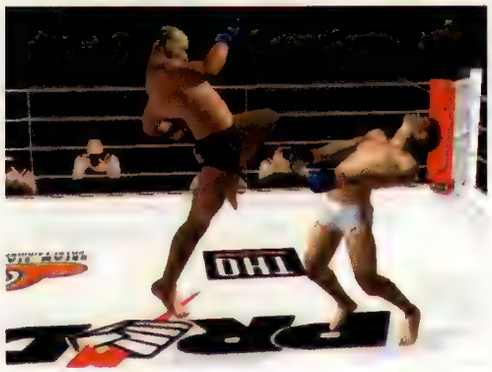


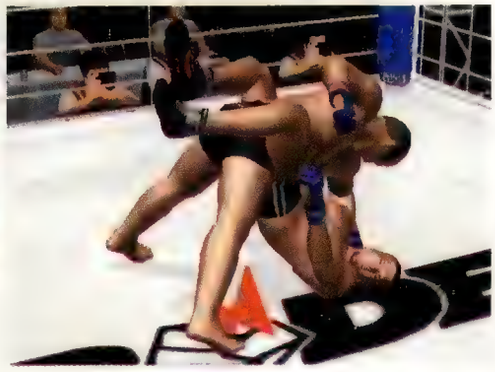
Pride FC

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Anchor** Genere: **Picchiaduro** Supporto: **1 CD-ROM** Uscita: **7 agosto**



THQ ha acquistato una certa notorietà negli ultimi anni grazie alle proprie simulazioni di wrestling, autentici blockbuster in terra americana. Ma il nuovo **WWE Smackdown! Shut your Mouth** (di cui avremo modo di parlare nei prossimi mesi) non è l'unico picchiaduro pubblicato dalla casa statunitense degno di menzione: molti visitatori dell'E3 hanno infatti trovato particolarmente interessante **Pride FC** (Fighting Championship, non Football Club, per la cronaca), ultima fatica della softco giapponese Anchor, già responsabile dell'eccellente **UFC** per Dreamcast. Il gioco, ispirato da un evento sportivo particolarmente popolare a Tokyo e dintorni, potrebbe essere descritto come una simulazione di ValeTudo, con i lottatori che si affrontano utilizzando gli stili di combattimento più diversi: wrestling, karate, judo, kick-boxing… Attenzione però. **Pride FC** non è **Tekken**. Gli sviluppatori hanno puntato sul realismo estremo, includendo oltre venticinque campioni della disciplina e dotandoli di un set di mosse davvero impressionante: i lottatori (i cui modelli sono composti da oltre 5.000 poligoni) hanno a disposizione centinaia di colpi, molti dei quali eseguibili con il proprio avversario a terra e contrassegnati da una violenza tale da far storcere il naso ai più perbenisti. La presenza di arti marziali sostanzialmente differenti fra loro ha richiesto l'inserimento di tonnellate di animazioni, operazione portata a compimento con successo dai grafici nipponici. Il resto della grafica appare ancora molto grezzo ma, date le caratteristiche del titolo, la giocabilità e l'unicità di **Pride FC** nel panorama videoludico odierno sono sufficienti per garantirgli ulteriore spazio sui prossimi numeri di **Super Console**.

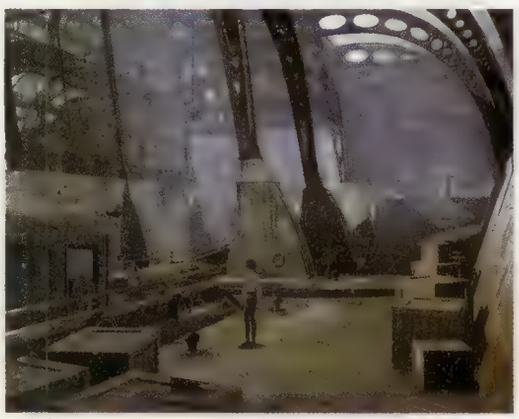




ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MICROIDS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE 2002**

Syberia

Fumettari francesi e sviluppatori canadesi: una fredda accoglienza?



*Dalle foto presenti in questa pagina si capisce poco, ma **Syberia** si avvale di un'ambientazione surreale, comunque collocata ad inizio Novecento.*

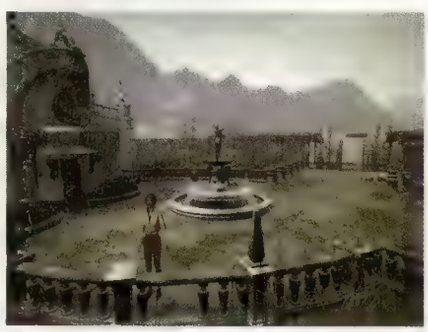
L'avventura "punta e clicca" è per antonomasia – vedi l'uso del mouse- un genere poco diffuso su console, dove prevale il brivido dei survival horror o la libertà d'azione dei giochi di ruolo veri e propri. Già per questo motivo **Syberia** appare come un titolo alternativo nel panorama di prodotti per la piattaforma Sony. Idea e realizzazione del gioco provengono dal mondo del fumetto francofono per mezzo di un noto cartoonist, Benoit Sokal, traslocato dalla grandeur della bande desineé d'autore (Canardo, Sanguine) all'universo dei videogiochi. Già dalla sua prima e fortunata realizzazione, **Amerzone** per PC, si sono potuti apprezzare i caratteri delle opere di Sokal nel per lui nuovo media. Il gusto di **Syberia** è europeo, come le ambientazioni utilizzate, impregnate del senso della storia, della passione per le architetture e dei paesaggi naturali del vecchio continente. La fantasia di Sokal rimanda alle impressioni di Verne o del Petit Prince, come di Moebius e del cinema di Fritz Lang.

La trama racconta di una giovane avvocatessa, Kate Walker, giunta da New York in Francia per chiudere il contratto d'acquisizione di una fabbrica in disuso di automi. Nel paese alpestre di Valadilene, ispirato ai villaggi delle Rhone-Alpes, Kate avrà il primo incontro con questi esseri meccanici, la cui apparizione l'accompagnerà per tutta la storia. Il richiamo è all'autentica moda per queste creature artificiali dilagante in Europa tra Ottocento e guerre mondiali, dove si potevano trovare persino nelle vetrine dei grandi magazzini. Purtroppo, la proprietaria dell'impianto, Anna Voralberg, è morta, e l'unico erede, il fratello Hans, strambo inventore di meccanismi, è disperso in qualche posto nella desolata Siberia. La nostra eroina decide di andare fino in fondo ed incamminarsi nell'avventura verso il lontano est. Il suo mezzo di trasporto sarà una locomotiva a vapore condotta da Oscar, un automa tuttofare. Hans ha lasciato alcuni suoi automi ancora funzionanti in mezza Europa, dando modo a Kate di costruire una traccia di indizi da seguire per giungere a lui. Le tappe di questo viaggio toccheranno luoghi come una deliziosa città universitaria mitteleuropea, Barrockstadt, un complesso industriale sovietico grande come una città, Komkolzgrad, e infine i margini del dissecato lago di Aral, luogo di un disastro ecologico senza precedenti.

L'uso di fondali pre-renderizzati esalta l'inventiva grafica del cartoonist e creatore di scenari francese, in vena nel riprodurre interni, arredamenti urbani ed edifici con i caratteristici metalli battuti e con le facciate decorate secondo lo stile dell'epoca. Sokal ha inondato di disegni e bozze gli studi Microids di Montreal, dove ha luogo lo sviluppo del gioco vero e proprio. **Syberia** diventa così un vero e proprio tour tra gli stili architettonici della metà del '900, art-nouveau, art-decò e archeologia industriale. Affascinato da quest'ultimo aspetto in particolare, Sokal si è divertito a costruire puzzle attorno a macchinari complessi, talvolta enormi, fatti di catene di trasmissione e di ruote dentate a vista. **Syberia** non sarà però complesso come un autentico puzzle game alla **Myst**: la via da seguire sarà univoca, ed i puzzle saranno comunque logici ed intelligibili. L'interfaccia di gioco sarà composta da una quantità limitata di elementi, promettendo un sistema di interazione con il fondale ed uno di gestione dell'inventario estremamente intuitivi. Pregevoli sequenze filmate in CGI s'inframmezzeranno ai momenti di gioco, senza comportare discrepanze cosmetiche, mentre una colonna sonora orchestrale, che conterrà anche motivi della tradizione canora russa (Oci Ciornie, per esempio), accompagnerà la visione dei bei fondali approntati dal disegnatore di Reims. Su di essi si muoverà l'eroina Kate Walker, realizzata con gran dispendio di poligoni, ma senza indugiare su forme fisiche da attrice hollywoodiana.

Tra videogioco e narrazione, **Syberia** è una curiosa risposta transalpina alle adventure orientali che per la cura nel disegno e nella trama potrebbe ritagliarsi una fetta di estimatori europei.

Ogni locazione di gioco avrà un preciso stile grafico. Qui siamo nel paese alpino di Valedilene col suo stile arte-nouveau.

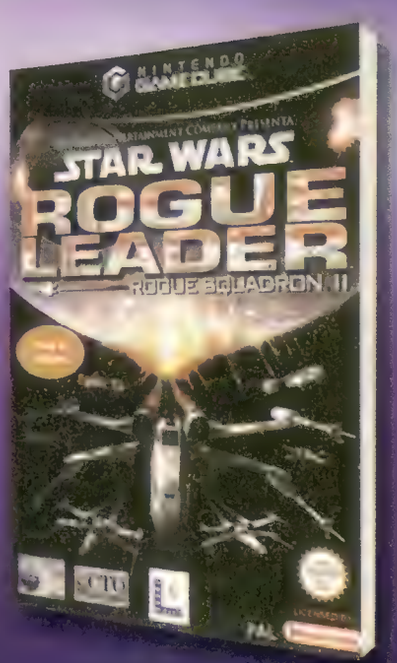


*Una stazione balneare senza più il mare: questo è **Syberia**, tra il paesaggio lunare ed il disastro ecologico.*

NINTENDO GAMECUBE™

STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Che la battaglia abbia inizio!



Life's a game

LUCAS Arts

CTO www.cto.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EALA** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Medal Of Honor: Frontline

"We will accept nothing less than full victory!"
dal messaggio di Dwight D. Eisenhower alle truppe degli Alleati la mattina del 6 giugno 1944.

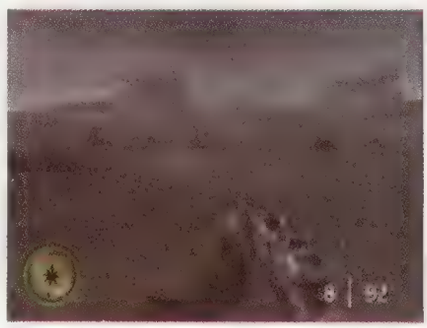
di giuseppede riso

Medal Of Honor ha rappresentato probabilmente l'espressione più alta nel genere degli FPS che sia mai stata toccata su PSone nell'arco della sua longeva permanenza nel mercato. Sebbene il gioco concepito da Peter Hirschmann attingesse a piene mani dal patrimonio ludico del magnifico **Goldeneye** per N64, se confrontato con gli altri esponenti della medesima categoria all'interno della line-up per il 32bit Sony, esso si distingueva per un contesto più elaborato rispetto alla sciolta frenesia di giochi come **Quake 2** o del più vecchio **Distruptor**. Lecite, allora, le grosse aspettative che hanno nutrito l'attesa del nuovo episodio per PS2, **Frontline**, motivate dalla curiosità di verificare in che modo EA avrebbe decodificato gli elementi chiave del franchise per rielaborarli alla luce delle più ampie possibilità dei 128bit dell'Emotion Engine.

Per l'approdo di **MOH** su PS2 si è deciso di far impersonare al giocatore quel James Steven Patterson che ha inaugurato la serie 3 anni fa (temporaneamente messo da parte nel sequel per PSone e in **Allied Assault** per PC), raccontando le vicissitudini che lo vedono coinvolto, durante la Seconda Guerra Mondiale, nella sottrazione del prototipo e della documentazione relativa ad un letale jet da guerra segretamente sviluppato dai tedeschi, il cui completamento comporterebbe un vantaggio determinante per la Germania nazista. La storia ha un ruolo tutto sommato accessorio, senza i singolari intrecci o i colpi di scena di **Goldeneye**. In quanto membro dell'OSS (Office of Strategic Services), le missioni intermedie assegnate a James per la buona riuscita dell'impresa principale sono tutte di natura "eversiva": impegnato in azioni di spionaggio, sabotaggio, guerriglia e altro ancora, il nostro dovrà dimostrare di sapersela cavare in ogni tipo di situazione. Dall'infiltrazione tra le fila dei nemici sotto le mentite spoglie di uno di loro , fino a sanguinose manovre di guerra vere e proprie, Patterson deve fare ricorso a tutta la sua duttilità per sopravvivere in scenari estremamente diversi.

Non altrettanto diversificato è però il gameplay nel suo complesso rispetto a quanto visto negli episodi precedenti. Invece di fare tesoro delle esperienze accumulate e considerarle come punto di partenza per muovere alla ricerca di soluzioni ed espedienti tecnici progrediti e giungere a un più maturo assetto di gioco, si è preferito lasciare il nucleo del titolo fondamentalmente inalterato e approfittare invece delle capacità di PS2 per ripresentare sotto una veste decisamente più seducente la formula originale. Simile è infatti la prosecuzione assolutamente lineare per i livelli. Il giocatore è condotto per mano all'interno di una struttura rigida dalle povere opportunità esplorative e di interazione (ridotta quasi sempre alla canonica polverizzazione, spesso scriteriata, di elementi di contorno e poco altro). I nemici sono un po' più astuti e sembrano cooperare con maggiore intesa, ma parliamo in ogni caso di limature che non possono meritare gli stessi elogi delle reali novità che con il capostipite ci si sforzò di introdurre. Di fatto, la sostanza del titolo si affida in larga parte al retaggio ereditato dagli illustri antenati.

E tuttavia se è vero che l'impalcatura di gioco non apporta una rivoluzione copernicana alla struttura di gioco originaria, è altrettanto vero che ne ripropone tutte le doti, accompagnate da una realizzazione scintillante e di classe. Alla mancanza di coraggio per la sperimentazione e l'innovazione si giustappone l'adagiarsi compiaciuto sulle potenzialità del nuovo hardware deputato a gestire il prodotto, atteggiamento giustificato in parte dalla consapevolezza che gli ingranaggi che lo animano non sono ancora arruginiti. Ed è da questo punto di vista che **Frontline** supera l'esame a pieni voti, merito della sorprendente integrazione di tutti i suoi elementi costitutivi che non lascia nulla al caso. Innanzitutto quelli strutturali. Ciò in cui l'ultima produzione EA eccelle è la capacità di far sentire davvero sulla pelle dell'utente lo stato d'animo misto di apprensione ed eccitazione di chi si trova su un campo di battaglia. Nel gioco vengono proposte situazioni estreme che **Frontline** impone di affrontare con concisione quasi epigrammatica nella loro durezza ed essenzialità, senza mai ridurre il tutto alla stregua di un forsennato tiro al bersaglio, ma frantumando il ritmo dell'azione in un considerevole numero di possibilità strategiche alternative e complementari. In ogni frangente le nostre azioni procedono accoppiate secondo un principio antitetico di alternanaza: ai momenti stealth in cui è necessario sottrarre la nostra presenza alla vista di occhi indiscreti si accompagna sempre (non sostituisce) il pericolo del fuoco incrociato nella



No, non abbiamo stampato per errore una foto del film Salvate il Soldato Ryan, *ma un momento dello sbarco in Normandia. Assolutamente realistico*

mischia. Quiete e tempesta sono allo stesso tempo unite e contrapposte. Al giocatore spetta decidere il da farsi. Il risultato è un gioco che vive di passi smaglianti e memorabili vissuti in stato di costante tensione e sudore sulla fronte sia che si tratti di una cauta opera di cecchinaggio condotta strisciando come serpenti tra un riparo e l'altro nella speranza di non essere avvistati, sia durante manovre di guerriglia infernali alla *Full Metal Jacket*, dove, in quanto elemento di un piccolo gruppo d'assalto, si è impegnati a sgominare un intero esercito per la conquista di una città visibilmente provata dalla guerra. Tutto questo sempre col dito pronto sul grilletto: i nemici hanno infatti la mano lesta e la rapidità della folgore è requisito indispensabile per essere i primi a sparare (soprattutto con precisione, se si vuole colpire i loro punti vitali per una sbrigativa esecuzione che non comporti un eccessivo spreco di munizioni), condizione tanto più vera a seconda del livello di difficoltà scelto prima di cominciare (tre disponibili, ma a differenza di **Goldeneye** non variano gli obiettivi per portare a termine le missioni). Ma non basta. Sapersi adattare camaleonticamente agli elementi e alle costruzioni presenti nell'ambiente è un altro punto essenziale. I soldati tedeschi cercano, ove possibile, dei ripari per difendersi dai colpi, atteggiamento che obbliga a valutare con attenzione come e dove spostarsi in accordo all'arma che intendiamo utilizzare.

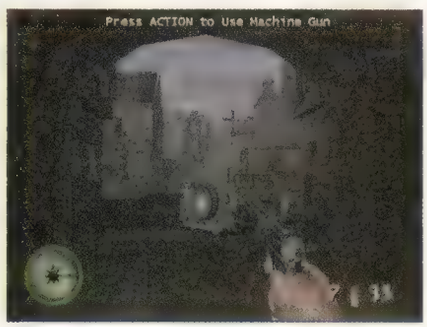
Pur potendo fregiarsi di una brillante realizzazione tecnica (nonostante numerosi elementi riciclati pari pari dai prequel e frequenti incertezze nell'aggiornamento dello schermo), con **Frontline** gli sviluppatori non si sono accontentati di affidarsi narcisisticamente alle prestazioni di un engine 3D, ma se ne sono serviti per ricreare le ambientazioni (sparse in diverse località europee) secondo un criterio di elevato rigore storico, arricchite da uno sbalorditivo uso degli effetti sonori. Se la fedele riproduzione dei suoni legati alle colluttazioni (detonazioni tonanti, sibilo dei proiettili, grida dei soldati) è una caratteristica tutto sommato scontata in un gioco di questo tipo, il titolo sorprende per una riproduzione dei rumori ambientali subdolamente effusiva e "romantica". Di conseguenza il giocatore si sente parte di un ambiente credibile e pulsante in cui sembra esserci vita, o comunque qualcosa di più di un'insensata carneficina. Il risultato è un'esperienza dal livello di coinvolgimento assolutamente unico nel panorama dei FPS per PS2.

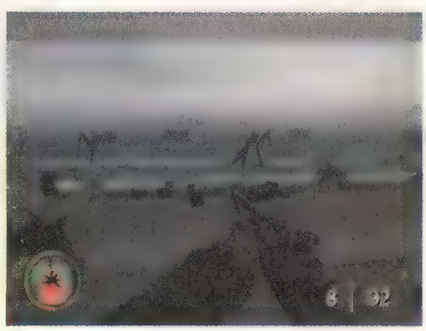
Nonostante questa ricercatezza tesa ad una forte aderenza alla realtà storica, **Frontline** elude eventuali problemi "diplomatici" ispirandosi ad un principio manzoniano di verosimiglianza che aggira ogni analisi o osservazione antropologica ed eccessi di violenza (non una goccia di sangue tedesco bagnerà il terreno degli scontri), concentrandosi invece sull'aspetto strategico-militare e sulla già menzionata ricostruzione ambientale, per fare poi ricorso ad espedienti di fantasia quando si tratta di dare unità e colmare le lacune che fatalmente sarebbero state generate dalla volontà, sempre rispettata, di non sconfinare in una ricerca di realismo esasperato. Questo perché **Frontline** padroneggia con sicurezza i domini entro i quali esprime i suoi contenuti ed evita con scaltrezza di turbare la serenità delle coscienze dei giocatori più sensibili alle drammatiche implicazioni emotive derivanti dalle tematiche connesse al secondo conflitto mondiale. Il tutto adornato con un tenue eroismo tipico del cinema bellico statunitense degli anni '50, amabilmente sottolineato da un accompagnamento musicale, affidato come sempre all'apprezzato Michael Gioacchino, particolarmente ispirato.

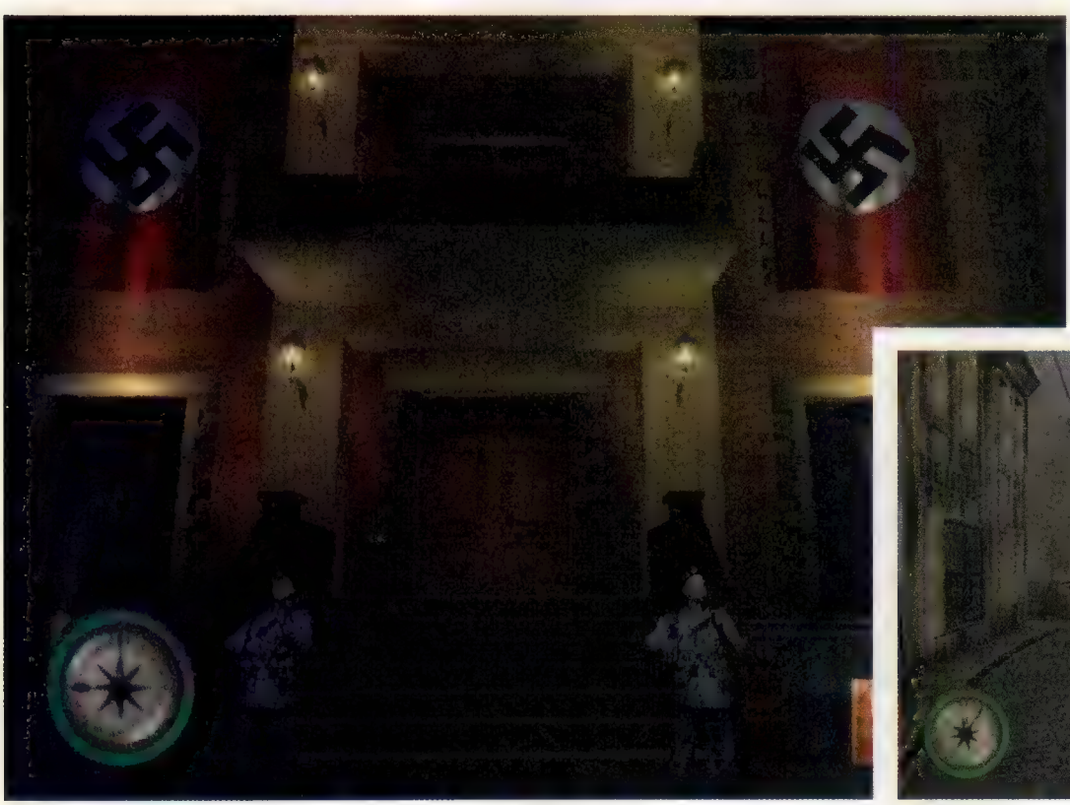
Banalmente, **Frontline** è **Medal Of Honor** portato su PS2. Qualcuno lamenterà forse la mancanza di un'evoluzione più decisa e l'assenza di miglioramenti più sostanziosi del tessuto di gioco. Tuttavia, riteniamo più giusto valutare l'identità del titolo EA da un punto di vista "positivo", sulla base di quel che offre e non su fantasticherie su come avrebbe dovuto essere o su come ci saremmo aspettati che fosse. Perché **Frontline** soddisfa pienamente le finalità prefissate, distendendosi armoniosamente come una materia plasmabile che sposi alla perfezione le forme di un calco da cui trarre la propria foggia: riassumere in sé il meglio dei due episodi precedenti per un'esperienza di gioco avvincente, appagante, ma soprattutto terribilmente divertente.

voto 8 su 10

Scivolati di soppiatto alle spalle di una guardia appostata alla finestra di un'abitazione, possiamo liberarcene senza fare troppo rumore.





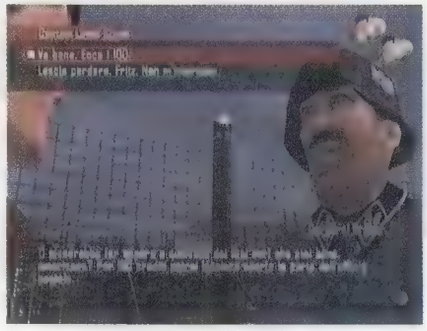


ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **WIDE GAMES** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Prisoner of War

Se la vita di un prigioniero di guerra alleato nella II° Guerra Mondiale era così frustrante e noiosa, non c'è da stupirsi del fatto che venisse escogitato di tutto per poter fuggire...

Il discreto livello di dettaglio dei volti dei personaggi è stato ottenuto a discapito della loro espressività.



L'accompagnamento musicale di tipo orchestrale aumenta d'intensità con l'avvicinarsi del pericolo. Tutti i dialoghi sono recitati in inglese simulando gli accenti delle varie nazionalità.

di diego**cortese**

Le prime informazioni diffuse riguardo **Prisoner of War** lo avevano dipinto come un arcade adventure ambientato in riproduzioni estremamente realistiche della vita all'interno di un campo di prigionia. Una sorta di **Shen Mue** in cui il giocatore poteva immergersi nella routine quotidiana dei prigionieri di guerra alleati della II GM, familiarizzando con i propri commilitoni in modo da studiare assieme a loro un piano di fuga. L'evasione doveva essere preparata e compiuta con azioni di basso profilo alla **Metal Gear Solid**, affrontando guardie dalle modalità comportamentali particolarmente sofisticate. Un progetto forse troppo lontano dai titoli che i membri del neonato team Wide Games sviluppavano quando erano in seno a Simis (simulazioni quali **Team Apache** e **KA-52**), dato che le sue caratteristiche hanno subito nel tempo diverse decurtazioni. I quattro protagonisti iniziali di altrettante nazionalità si sono ridotti ad un solo pilota americano; dei quattro campi di prigionia originariamente previsti sono rimasti solo Stalag Luft I e Colditz, ma soprattutto sono l'interazione con gli NPC e la libertà di azione ad essere state ridimensionate. Dell'idea originale rimane uno stealth game superficiale, piuttosto avvilente e di breve durata.

Al fine di evitare le polemiche o le censure che argomenti come nazismo e olocausto generalmente attirano, Wide Games ha scelto con attenzione il luoghi in cui ambientare il proprio gioco in modo da tenersi il più lontano possibile dalle vicende legate allo sterminio degli ebrei. Gli Stalag Luft ed il carcere di massima sicurezza di Colditz offrivano ai loro ospiti forzati uno stile di vita ben più umano rispetto ai campi di concentramento. Una condizione che nel gioco è stata resa ancor più mite in modo da rendere la permanenza virtuale nei campi la più edulcorata possibile. Abolite mitragliatrici sulle torrette e cani addestrati ad uccidere, le guardie si limitano a ferire chi tenta di scappare ed in tutto il gioco vi è una sola uccisione da parte dei nazisti. Persino il protagonista è stato rappresentato in modo da risultare meno cattivo. Il Capitano Lewis Stone non è infatti il pilota malvagio di un bombardiere ma un più innocuo ricognitore che ha la sfortuna di finire sotto il tiro della contraerea germanica. Inizialmente incarcerato in un piccolo campo di detenzione temporaneo, che costituisce in pratica il tutorial del gioco, Stone viene trasferito allo Stalag Luft che scopre, assieme ai suoi compagni, essere la copertura per la costruzione di un nuovo missile balistico a lungo raggio. La necessità di fermare il prima possibile lo sviluppo della nuova arma nazista lo costringerà a trasformarsi da pilota in spia per studiare il progetto missilistico nemico e cercare di sabotarlo. Compito che lo porterà a diventare anche ospite del carcere di massima sicurezza di Colditz, dove l'arma viene segretamente progettata.

A differenza di quanto auspicato, la scelta della strategia di evasione e il metodo con cui il Capitano Stone dovrà sconvolgere i piani nazisti non dipendono dal giocatore ma è stabiliti da precisi ordini assegnati dal Comitato Evasioni. Compiti da affrontare secondo una sequenza prefissata, e il cui completamento porta alla progressione della trama del gioco. Oltre a esservi poco spazio per l'iniziativa personale, gli obbiettivi che si devono raggiungere vedono il Captiano Stone nel quasi perenne ruolo di infiltrato allo scopo di recuperare/fotografare oggetti o contattare persone all'interno del campo. Nemmeno l'atteso momento della fuga costituisce una reale eccezione a questa routine, dato che di solito il piano preparato dal comitato si limita al raggiungimento di una determinata locazione.

La progressione monocorde di **Prisoner of War** è accentuata dall'assai deludente fase di interazione sociale. La vita all'interno del campo di prigionia è simulata con approssimazione ed è assolutamente priva della profondità che offriva **Shen Mue**. Ogni Stalag presenta il medesimo set di prigionieri, a volte anche molto simili tra loro, i quali concedono sempre gli stessi servizi. C'è chi fornisce vaghi consigli gratuitamente, chi vende informazioni dettagliate su come completare la missione, chi si offre di attirare l'attenzione delle guardie, chi procura attrezzi a pagamento e chi organizza giochi d'azzardo. Il colloquio con i propri commilitoni avviene mediante domande prefissate che si rinnovano ad ogni completamento di un capitolo, esattamente come in un RPG. Con le guardie i rapporti si limitano a sterili sfuriate, con l'eccezione di un'esemplare piuttosto in carne (un chiaro omaggio al Sergente Schultz de *Gli Eroi di Hogan*) che restituisce gli oggetti sequestrati dietro pagamento. Gli unici elementi del fondale con cui si può interagire, a parte i mobili che si scuotono al proprio passaggio, sono gli oggetti vietati nel campo che vengono impiegati come moneta di scambio.

Il motore di gioco oltre a non offrire una qualità estetica particolarmente esaltante soffre di problemi di pop-up e di fastidiosi perdite di fluidità durante le rotazioni di camera.

Gli scenari sono stati disegnati dopo un'attenta ricerca storica, come dimostra la somiglianza del castello di Coldiz con la sua controparte originale.

Bottiglie, cioccolata e stecche di sigarette raccolte con molta facilità nelle aree di gioco si convertono automaticamente in crediti impiegati per acquistare informazioni e oggetti. La mancanza di un disincentivo ad effettuare frequenti salvataggi permette tra l'altro di risparmiare nell'acquisto di suggerimenti, dato che una volta letti si può riavere il denaro speso ricaricando l'ultimo salvataggio. In pochi istanti si può quindi apprendere il modo più efficace per raggiungere il proprio obbiettivo, dopodiché seguire le consuetudini del campo è pressoché inutile.

Anche il trascorrere realistico del tempo, i cambiamenti meteorologici e l'obbligo di trovarsi in determinate aree dello Stalag a seconda dei vari momenti della giornata, hanno un effetto solo parziale sulle strategie di gioco. Esclusi i momenti in cui si devono portare carichi illegali ingombranti o quando si è mal equipaggiati perché appena entrati nel campo, ci si può permettere di ignorare le regole e concentrarsi sul proprio lavoro. Procurarsi una divisa da guardia non è infatti difficilissimo, e quando questo avviene si può girare indisturbati, a patto di tenersi lontano dagli ufficiali (a meno che non si indossi una più rara divisa da tenente) e di non attrarre l'attenzione con comportamenti bizzarri. Nemmeno gli appelli mattutini e serali costituiscono un grosso problema dato che vi sono diversi luoghi in cui le squadre di ricerca non guardano. Nessun tedesco inoltre sembra essere incuriosito della scomparsa di Stone una volta riapparso.

La fase di gioco stealth, sebbene più remunerativa dal punto di vista ludico, porge il fianco ad un paio di critiche. In **Prisoner of War** è assolutamente abolita la violenza contro i propri avversari, ogni situazione deve essere superata con l'ingegno quasi si trattasse di un puzzle game. Si studia attentamente il movimento delle guardie e la morfologia dell'area di gioco, e si cerca di elaborare rapidamente l'approccio più adeguato. In aiuto al giocatore esiste un ampio campionario di mosse alla **Metal Gear Solid**, quali muoversi rasenti al muro o strisciare sotto i veicoli, oltre che una serie di ferri del mestiere dell'infiltrato tra cui lucido da scarpe per mimetizzarsi, grimaldello e una fionda per rompere le fotoelettriche del campo. Caratteristiche in sé positive se non fosse per la difficoltà nel prevedere le reazioni dell'intelligenza artificiale che controlla le guardie. Ad esempio, un sasso lanciato nelle loro vicinanze le distrae mentre un pesante rampino che gli piove ad un centimetro dal volto le lascia completamente indifferenti. Oppure sono capaci di seguire le impronte del giocatore fino sotto ad un veicolo ma non riescono a salire una scala a pioli o scavalcare una staccionata. In alcuni casi si incorre in vere e proprie "anomalie" comportamentali con le guardie che non notano il giocatore in piedi davanti a una porta aperta o che si svegliano di soprassalto nonostante non si sia fatto nessun rumore. Alla luce di questi difetti si è costretti ad agire per tentativi sperando nella sorte, attività non proprio piacevole se si considera che una volta catturati si perdono tutti gli oggetti non conservati nel proprio baule segreto e si deve riprendere la missione dall'inizio. A ciò bisogna aggiungere una gestione delle visuali assai discutibile che è causa di frustrazione e disorientamento.

Prisoner of War si compone in totale di cinque capitoli contenenti in media quattro missioni che si possono completare, anche avanzando con calma, in un paio di nottate di gioco. Una volta compiuta la fuga finale del Capitano Stone dal castello di Coldiz, pochi sono gli stimoli a voler ricominciare a causa della superficialità dell'impianto di gioco e dell'assenza di un selettore del livello di difficoltà. Una longevità discutibile quindi, a cui si è cercato di porre rimedio in modo grossolano ripiegando sui soliti cheat da sbloccare che alterano alcuni parametri estetici o strutturali. A differenza di quanto promesso, il numero di sottogiochi si limita al tiro al bersaglio contro barattoli e ad un noioso gioco con i dadi.

A conti fatti **Prisoner of War** non è un'esperienza totalmente negativa. Le fasi stealth sanno offrire momenti di gioco esaltanti, sempre che si possieda la pazienza indispensabile per non scagliare il pad contro la parete ogni volta che si deve riprendere la missione daccapo. Ciò che irrita principalmente è l'occasione mancata da parte di Wide Games di sviluppare correttamente un'idea di gioco che aveva le potenzialità di dar vita ad un classico. La nostra speranza è che questo progetto venga correttamente coltivato in un eventuale sequel, che ci auguriamo sia meno superficiale, più vario e soprattutto più longevo.

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Mobile Suit Gundam Giren's Greed Record of The Independence War

Soddisfare le ambizioni di conquista di Giren Zabi non è mai stato così complicato.

di diegocortese

Dopo le conversioni pressoché pedestri per PSone e Dreamcast dell'originale sviluppato per Saturn, la simulazione strategico manageriale a turni **Giren's Greed** subisce una sostanziale mutazione in occasione della sua escursione su PS2. Raccogliendo le critiche da parte dei fan circa la mancanza di realismo di alcuni elementi dell'impianto di gioco, Bandai ne ha fortemente incrementato l'aspetto gestionale sacrificando l'immediatezza in favore di una maggiore fedeltà alla serie animata ed a una più elevata profondità strutturale.

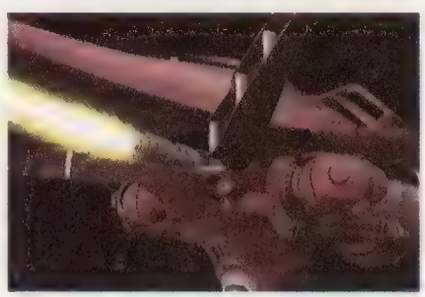
Il presupposto su cui si basa il gioco rimane sempre quello di offrire all'appassionato del mondo di Gundam la possibilità di rivivere le fasi salienti della Guerra di Un Anno, ed eventualmente modificarne l'esito finale, controllando l'esercito federale o il principato di Zeon. Ottenuta la vittoria sul proprio nemico, la versione originale del gioco continuava fino agli eventi descritti in Z Gundam inserendo nuovi nemici quali i Titans ed i Neo Zeon. Sebbene questa fase estesa di gioco giovasse fortemente alla longevità, il suo incorretto bilanciamento della difficoltà ha portato Bandai ad escluderla in **Giren's Greed**, concentrandosi unicamente sul conflitto descritto nella prima serie animata. Scelta che gli ha permesso di introdurre anche i protagonisti minori della Guerra di Un Anno oltre che tutte le varianti dei Mobile Suit e dei mezzi comuni (con l'incomprensibile eccezione delle navi, del team White Dingo e del progetto Blue Destiny/Efreet). Sono inoltre aumentate le possibili diramazioni rispetto alla trama originale, come ad esempio la possibilità di assegnare i nuovi Dom alla squadra di Ramba Ral in modo da consentirgli di sconfiggere il Gundam di Amuro "Peter" Rei.

La parte del gioco che ha subito la modifica più consistente è quella in cui si effettuano le decisioni di carattere economico, tecnico e strategico. La vecchia mappa in cui spazio e terra erano divisi in vari settori in stile Risiko è stata sostituita da una nuova carta in cui sono evidenziati solo i luoghi chiave (quali basi militari e aree d'ingresso nell'orbita terrestre). Questo a portato ad uno sconvolgimento della progressione nel gioco che non avviene più conquistando pezzi di territorio un po' per volta bensì vincendo poche ma più estese battaglie. Anche la gestione delle truppe è stata coinvolta dall'incremento di realismo. Ora i propri mezzi devono essere inquadrati all'interno di battaglioni, la cui dimensione dipende dal grado del comandante a cui vengono affidati. Lo spostamento delle unità avviene solo muovendo l'intero battaglione, la cui velocità è pari al mezzo più lento (ciò obbliga a trasferire mech e veicoli terrestri a bordo di trasporti). Con solo dodici battaglioni disponibili, attaccare e difendere le proprie posizioni richiede un'attenta distribuzione delle forze. E' però la sezione dedicata all'economia, sviluppo delle tecnologie, spionaggio e politica ad avere ottenuto la maggiore attenzione da parte degli sviluppatori. Il risultato è un intricato sistema di statistiche e opzioni che si influenzano le une con le altre costringendo a pianificare le proprie decisioni con svariati turni d'anticipo. Basti pensare che per attaccare una base nemica bisogna finanziare la campagna prevedendone la lunghezza, decidere anticipatamente le rotte ed il tipo d'attacco (aereo, navale, stealth, ecc..) anche per i successivi rinforzi e trattare con eventuali Stati neutrali per guadagnarne il permesso di passare sul loro territorio.

Nessuna modifica invece per la gestione delle battaglie che avviene ancora secondo una classica impostazione a turni impiegando una esteticamente poco appagante mappa ad esagoni. Sfortunatamente invariata anche la gestione dell'intelligenza artificiale, le cui carenze sono compensate con vili stratagemmi che talvolta indispongono il giocatore. Come in passato, al completamento del gioco si attivano nuovi scenari che ne incrementano la durata, e vi sono inoltre personaggi e mezzi da sbloccare collezionando i punti ceduti ogni volta che si altera la trama originale dell'anime. Dal punto di vista grafico le nuove animazioni 3D hanno guadagnato in spettacolarità, ma anno stranamente perso in dinamicità e varietà delle animazioni. Considerevole inoltre il lavoro di doppiaggio che vanta la presenta dei doppiatori originali per tutti i 144 personaggi del gioco.

Ciò che il nuovo **Giren's Greed** ha perso in longevità e immediatezza lo ha guadagnato in realismo e profondità di gioco. Sebbene sarebbe stato più auspicabile un'eliminazione meno drastica di certe caratteristiche e l'introduzione di migliori algoritmi di IA, quanto prodotto da Bandai rimane comunque un buon titolo per chi ama i giochi di strategia a turni con una forte componente gestionale. Purché ovviamente abbia una minima dimestichezza con la lingua nipponica…

voto **7 su 10**

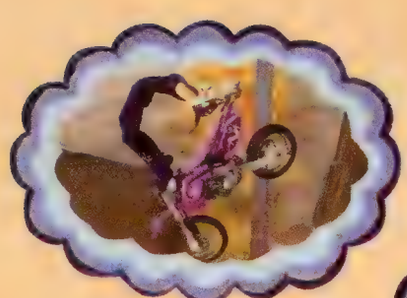


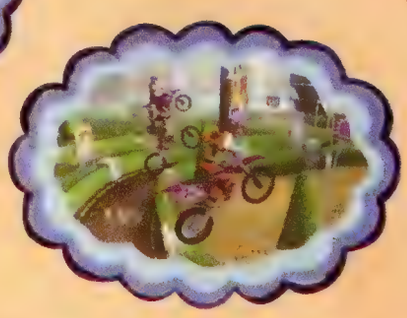
*Realizzati appositamente per la versione PS2 di **Giren's Greed**, i quaranta intermezzi filmati svelano nuovi dettagli sulla Guerra di Un Anno e ne illustrano le possibili variazioni.*

EA SPORTS BIG

C'era una volta un posticino felice felice dove vivevano piccole e tenere creaturine

Ma un giorno arrivò una banda di freekstyler e da allora quel posticino non fu più così felice. Fine.





PlayStation.2

©2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG, the EA SPORTS BIG logo and Freekstyle are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of their respective owners. Nintendo, GameCube is a trademark of Nintendo. ©2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **EDEN STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

V-Rally 3

I meccanici di Eden Studios lanciano il guanto di sfida a **WRC** con il terzo capitolo della loro celebre serie rallistica, forte di un ineguagliato realismo simulativo ma minato da una realizzazione tecnica controversa.

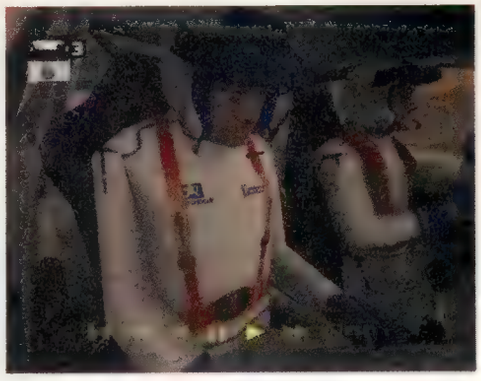
di cristianobonora

V-Rally 3 si presenta con un bagagliaio carico di ambizioni schiette e genuine, puntando dritto dritto a ridefinire il genere dei racing game offroad per PS2, opponendo all'immediatezza di **WRC**, suo avversario direttissimo, un articolato endoscheletro simulativo unito ad un'intrigante modalità carriera, battezzata poco sorprendentemente V-Rally Mode. Al "pronti via" **V-Rally 3** lascia un po' di stucco. Vuoi per lo scadentissimo FMV introduttivo realizzato a partire dall'engine di gioco; vuoi per un'interfaccia scarna, ignara dei virtuosismi stilistici dei menu di **Colin McRae 2** o dei coreografici filmati che facevano da sfondo alle schermate di selezione di **WRC**; vuoi per la discutibilissima scelta, a livello di gameplay, di inserire come prima tappa del campionato uno stage in notturna dalla conformazione infingarda; vuoi perchè anche le auto da rally hanno un cuore, altrimenti non si spiegherebbe l'esuberanza affettiva che spinge la mia Citroën Saxo ad abbracciare ogni albero disposto ai margini della carreggiata...

In effetti **V-Rally 3** parte con il freno a mano tirato, circondato da una fuorviante apparenza di gioco "povero": privo della licenza del Campionato del Mondo di Rally (gelosamente custodita nel cruscotto di Evolution Studios), orfano di una sequenza introduttiva adrenalinica come quella di **V-Rally 2** e, anticipiamolo subito, con una realizzazione tecnica al di sotto delle aspettative. Eppure, superato il primo ingannevole impatto, **V-Rally 3** dimostra subito le sue notevoli potenzialità ludiche. Bastano un paio di tappe per capacitarsi della bontà del motore simulativo approntato nei box di Eden Studios. È la reazione alla morfologia del terreno ciò che stupisce innanzitutto della fisica che regola il comportamento delle vetture. Naturalmente le asperità del suolo influiscono sulla condotta delle automobili agendo in maniera indipendente su ciascuna delle quattro ruote, la cui aderenza è a sua volta condizionata dalla forza frenante o dall'accelerazione espressa tramite la pressione dei tasti dedicati, che sfruttano alla perfezione le funzioni analogiche del DualShock2. Per informare costantemente il giocatore circa l'aderenza degli pneumatici, interviene un immediato sistema di spie: se una ruota si è bloccata la spia ad essa relativa si illuminerà di rosso, mentre in caso di pattinamento il colore giallo segnalerà la rotazione a vuoto della gomma incriminata. Inizialmente le sopraffine routine che costituiscono il cuore della simulazione possono dar luogo a situazioni di gioco dall'evolversi drammatico. Effettuate i gesti scaramantici di rito e seguite l'esempio: in uscita da un curvone affrontato a 130Km/h l'auto controllata (?) sta giungendo di traverso in prossimità di un dosso seguito da una svolta a 90 gradi. Nel tentativo estremo di correggere l'assetto controsterziamo accelerando a fondo prima del salto; il posteriore sinistro perde contatto con il terreno compromettendo ulteriormente la linea della vettura al momento del volo. Una brusca quanto istintiva frenata prima che la macchina riguadagni il suolo condanna le quattro ruote al bloccaggio e la vettura a un dritto da antologia. Questo aneddoto dai contorni poco rassicuranti è probabilmente in grado di rendere l'idea del livello di attenzione cui la simulazione ammanetta il giocatore per tutto il tempo di gara, nonché la precisione con cui gli sviluppatori sono riusciti a ricreare il comportamento di un oggetto imbizzarrito come una potente Subaru Impreza lanciata a folle velocità nelle foreste scandinave. Infatti se nei racing game in cui si corre essenzialmente su asfalto (come **GT3**) l'epicentro del godimento ludico è originato dall'automobile in sé, dal piacere della guida della propria macchina, nei grandi giochi di rally è dalla strada che arrivano le più grandi soddisfazioni. Le diaboliche serpentine accidentate di **V-Rally 3** costituiscono una sfida esaltante, per la quale è necessaria la sinergia di differenti facoltà: vista (è il navigatore che sta fumando o c'è davvero tutta questa nebbia?), udito (*"a 200 metri tornante a sinistra seguito da curva veloce a destra, attenzione: burrone"*), gusto (se il sapore che sento è di ciò che penso al tornante prima dei campi concimati i freni non hanno tenuto). Notevole anche la fase "service area", nella quale personalizzare nel dettaglio l'assetto della propria vettura, dall'equilibratura dei freni alla regolazione degli stabilizzatori. Proprio come nei due **Colin** si rivela decisiva la scelta del tipo (e qui anche della pressione) degli pneumatici, in virtù del fatto che il suolo della maggior parte dei tracciati è costituito da terreni misti. Anche per le riparazioni a fine tappa è prevista una modalità d'intervento simile a quella implementata nei titoli Codemasters, con la differenza che il tempo a disposizione per riparare i guasti diminuisce proprio mentre si opera nella schermata delle selezioni (che cosa riparo? Il motore o la carrozzeria? Tempo scaduto, riparto con un Lancer claudicante). Il modello simulativo risulta quindi solido, elaborato ma gratificante, e mai esasperato al punto di

Al momento di ogni proposta di ingaggio vengono visualizzati dei valori che caratterizzano in quel dato momento il team che ci ha contattato: esiste addirittura un fattore "morale" che può condizionare in maniera indiretta le prestazioni del mezzo durante la stagione.

Nel settore audio spiccano gli ottimi campionamenti dei rombi dei bolidi a trazione integrale. Peccato per il tono di voce giulivo della voce italiana del navigatore, oltretutto saltuariamente colpevole di addormentarsi di fianco al pilota venendo meno alla sua imprescindibile funzione di cane guida.



*I replay non vantano la spettacolarità delle impressionanti riprese aeree di **WRC**, tuttavia consentono di apprezzare al massimo le deformazioni delle carrozzerie e le soluzioni grafiche che ne simulano l'insozzamento.*

*A differenza dei precedenti episodi della serie, **V-Rally 3** si propone come una simulazione di rally adulta, il cui realismo non ammette che si spartisca il terreno di gara con altri avversari. Il multiplayer fino a quattro giocatori è pertanto limitato al confronto cronometrico di sessioni di guida distinte.*

compromettere la giocabilità. È forse un po' magnanimo nelle richieste di controsterzo in uscita di curva, una lacuna troppo marginale (e probabilmente voluta per garantire la guidabilità del mezzo nei tracciati più angusti) per non lasciare che **V-Rally 3** si aggiudichi a mani basse l'oscar di racing game offroad più realistico per PS2.

A supporto di queste granitiche fondamenta ludiche interviene il V-Rally Mode, autentico fulcro del gioco. Presupposti e obiettivi della modalità carriera in questione sono quanto mai scontati: creare da zero il proprio pilota (non avrebbe senso impersonare quelli già esistenti, essendo tutti nominativi fittizi) e condurlo alla ribalta stagione dopo stagione. Inizialmente è possibile gareggiare esclusivamente nella categoria 1.6L FWD, nelle fila di case dalle ambizioni contenute; tuttavia una brillante prestazione perpetuata nel corso di un intero campionato ci metterà sicuramente in evidenza agli occhi di qualche team di alta classifica, che ci proporrà delle prove il cui superamento si risolverebbe istantaneamente in una golosa proposta di contratto. Una volta conquistato il primo posto nel campionato 1.6L FWD scatterà l'ingaggio da parte di qualche squadra in corsa nella categoria 2.0L 4WD, e la sfida ricomincerà più ardua che mai. I contatti con le varie case automobilistiche avvengono secondo modalità affini al reclutamento del "driver" nell'omonimo titolo dei Reflections. In questo caso però ci sarà un più moderno computer abilitato a ricevere e-mail a sostituire la mitica segreteria telefonica.

È nella realizzazione tecnica che **V-Rally 3** si dimostra un prodotto fortemente controverso. Il design dei tracciati e il dettaglio degli scenari oscillano tra lo strepitoso (Francia e Germania) allo scialbo (Inghilterra e Finlandia). Il tallone d'Achille della resa grafica delle ambientazioni risiede nel fatto che i poligoni rimangono ricoperti di texture generalmente mediocri per la maggior parte della loro permanenza a video, per poi cambiarsi d'abito al volo solo nelle immediate vicinanze dell'automobile pilotata. Se nei replay l'effetto risultante è comunque apprezzabile, dato che la regia circoscrive l'inquadratura all'area immediatamente attorno alla vettura, nelle fasi di gara risulta spontaneo spostare lo sguardo diversi metri più avanti, al fine di scorgere la curva successiva con il massimo anticipo. È qui che le speculazioni visive del giocatore vengono punite con fenomeni di bad-clipping di gravità variabile e con scenari spogliati di quella ricchezza di particolari ravvisabile solo a distanza ravvicinata. Inoltre l'omogeneità cromatica di molti fondali, combinata alle condizioni ambientali più disperate, si traduce spesso in un brancolamento nel buio che rischia di compromettere incisivamente l'andamento della gara ai danni di un giocatore sostanzialmente incolpevole. Ottime notizie invece sul fronte delle vetture. La qualità dei modelli si attesta sui medesimi livelli di eccellenza contemplati in **WRC**. In più i bolidi di **V-Rally 3** si lordano e si maciullano come mai prima d'ora. Può addirittura capitare di perdere il paraurti anteriore e di trascinarselo per qualche metro con il muso (il navigatore: *"Abbiamo perso qualcosa!"* – La gara, amico mio, la gara). È contemplata anche l'eventualità che la macchina si incidenti irrimediabilmente, cosa che non comporta mai la morte del pilota (come ci aveva lasciato supporre Stephane Baudet con le dichiarazioni rilasciateci cinque mesi addietro), ma che decreta comunque il ritiro forzato dal rally in corso.

Se nei veri rally una sola sbavatura nella guida può gettare al vento mesi di preparazione a una competizione, purtroppo qualcosa di simile sembra essere accaduto all'ultima fatica di Eden Studios. Indipendentemente dalle lacune tecniche finora segnalate, i grandi pregi di **V-Rally 3** gli garantirebbero comunque un giudizio finale che renderebbe giustizia alla sua complessiva eccellenza. I meriti attribuibili alla parte giocata vanno però limitati all'eventualità in cui il giocatore impieghi una delle tre visuali in soggettiva, capaci di garantire 50fps salvo sporadici rallentamenti. Utilizzando però una delle due prospettive esterne il gioco scatta visibilmente, tanto da compromettere alla radice il feeling di guida nonché la stessa manovrabilità del mezzo. Un simile peccato capitale dà man forte alla più generale ipotesi che lo sviluppo di **V-Rally 3** sia terminato anzitempo, impedendo agli sviluppatori di limare quelle imperfezioni grossolane che ridimensionano pesantemente l'altrimenti elevatissimo potenziale del gioco. Se siete abituati a videoguidare in prima persona aggiungete pure un puntino al voto stampato a fondo pagina e gustatevi il miglior gioco di rally attualmente disponibile su PS2; in caso contrario rimanete a piedi ancora per qualche mese col pollice teso verso l'orizzonte: **Colin 3** avrà compassione di voi pazienti autostoppisti.

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN/MULTITAP**

F1 2002

Ritoccando qua e là la versione 2001, EA compie un piccolo passo avanti dando vita ad una simulazione di Formula 1 in grado di mettere d'accordo tutti, fanatici e smanettoni.

Le condizioni climatiche variano dinamicamente costringendo i piloti ad una repentina sosta ai box per il cambio gomme.

Le collisioni tra le vetture sono abbastanza frequenti e realisticamente implementate. Non è raro, per la foga, finire per rompere una delle sospensioni.

Che a quelli di EA non piaccia innovare non è un mistero. Creato un nuovo prodotto, ottenuto un discreto successo commerciale, si innesca la solita politica conservativa: solo piccoli ritocchi, poche aggiunte, mai stravolgere, se possibile, evolvere, ma sempre a piccoli passi.

F1 2002 non è significativamente migliore del prequel, non ha una modalità online (quasi certamente sarà presente nella versione 2003), ma ha una tonnellata di opzioni per il gioco in multiplayer: oltre al doppio split-screen, ben 22 giocatori possono competere tra di loro, nella modalità sfida a tempo, ovviamente ciascuno alternandosi alla guida della propria vettura. Lodevole, inoltre, la possibilità di duellare con un compagno di scuderia umano in interessanti lotte per la nomina di prima guida, così come avvincenti sono le gare tag, dove alternandosi con un amico al comando di un bolide, ci si deve guadagnare, giro dopo giro e sorpasso dopo sorpasso, il gradino più alto del podio. Mai, in un simulatore di F1, si erano viste tante opzioni.

L'idea che **GT3** abbia fatto scuola si traduce in convinzione quando si prende in considerazione un nuovo aspetto di questo **F1 2002**: l'ottima modalità challenge del prequel è stata ampliata ed arricchita con l'aggiunta di una versione avanzata oltre a quella basilare. In pratica si devono risolvere, con ciascuna scuderia, svariate "missioni", come superare tre vetture in una sola staccata, fare un certo numero di giri, rifornire e ripartire davanti ad un avversario e così via, al fine di acquisire il maggior numero possibile di carte EA Sport, indispensabili per accedere a nuove opzioni e alternative di gioco. Anche la modalità "gara rapida" pone il giocatore di fronte alla necessità di trionfare nei soli tre circuiti inizialmente disponibili per poter sbloccare, coi punti raccolti, gli altri quattordici. Come nella passata edizione, oltre al campionato regolare è possibile crearne uno personalizzato, decidendo l'ordine delle gare, oltre al numero dei giri ed al realismo della simulazione. **F1 2002**, infatti, non ha un'impostazione esclusivamente arcade: correndo secondo le regole FIA, implementando i guasti e i danni alla vettura e selezionando lo stile di guida simulativo, l'approccio alle gare cambia radicalmente. Diventa così necessario dosare le accelerate per evitare pattinamenti o testacoda, evitare le escursioni fuori pista e soprattutto il contatto con gli avversari, pena la rottura di sospensioni, musetto, alettoni ed altre più o meno indispensabili appendici aerodinamiche.

Dal punto di vista grafico, il simulatore di EA è irritante. Secca che lo splendore grafico ricreato dall'esuberante utilizzo di poligoni e texture, non sia fruibile appieno per la limitata fluidità d'azione. Se è vero che la sensazione di velocità è perfettamente presente, è anche vero che essa lo è a discapito dei fotogrammi al secondo, spesso ballerini ed ancor più spesso al disotto del tetto dei 25fps. Monaco ne è l'esempio più desolante. Scoraggia il pensiero che lo stesso tipo di appunto era stato mosso già un anno fa a **F1 2001**, così come forte è il rammarico nel sentire, ancora una volta, i motori delle diverse scuderie "suonare" tutti allo stesso modo. Ciononostante, **F1 2002** è un titolo giocabilissimo e pieno di tocchi di classe. Oltre alle condizioni meteo variabili, con una splendida interpretazione dell'effetto pioggia e dell'asfalto bagnato, va segnalata la buona mappatura ambientale delle vetture e persino del casco del pilota in grado di riflettere in tempo reale le nuvole in cielo, le strutture alte a bordo pista e quant'altro vi passi sopra. Lo stesso pilota poi, non si limita a rimanere immobile per tutta la gara, ma scala le marce con le dita, stacca una delle visiere protettive dal casco e scuote la testa (che sobbalza ad ogni scalata, frenata e accelerazione) quando le cose vanno male. Ottimo anche l'utilizzo del motion blur durante le collisioni o il passaggio sui cordoli, così come l'implementazione grafico-tattile-sonora dell'effetto scia: ponendosi dietro un avversario si viene prima aspirati in un turbinio di condense e poi catapultati alla massima velocità, in uscita di traiettoria, con conseguente brusca vibrazione del joypad. Il tutto seguito da un momentaneo mutismo audio.

In sostanza **F1 2002**, si conferma come la migliore interpretazione del circo iridato disponibile per il monolito. L'estrema difficoltà della modalità simulativa, le incertezze del motore grafico ed un intelligenza artificiale non proprio impeccabile, non devono fare desistere i patiti del genere dal provare un gioco che, grazie alle numerose opzioni e, per i meno esigenti, ad una modalità arcade, può regalare grandi soddisfazioni.

voto **7 su 10**

VENDITA ON LINE VIDEOGIOCHI

GAME START

grafica: www.mainstreet.it

- 24 ore su 24
- comodamente da casa tua
- compra on line tutte le novita*
- prenota in anteprima le prossime uscite

WWW.GAMESTART.IT

PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PC CD ROM

spedizioni in tutta Italia
pagamento alla consegna
o con carta di credito

per informazioni info@gamestart.it Tel. [illegible]

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **Z-AXIS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Aggressive Inline

Niente skateboard e BMX, stavolta, ma un bel paio di pattini in linea. Innovazione funzionale o semplice pretesto per commercializzare un'altra simulazione di sport estremi? **Super Console** scende in strada per verificare...

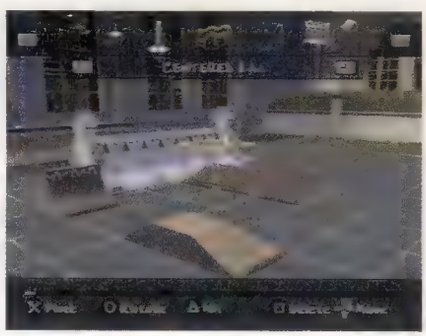
di erik**pede**

Geniale. Ecco cos'è **Aggressive Inline**, una piccola e inestimabile opera di genio. Si potrebbe pensare che l'ultima simulazione estrema di Acclaim non sia altro che l'ennesimo tentativo di sfruttare un filone che vanta un successo di proporzioni bibliche, ma non è così. Sul serio. **Aggressive Inline** è la sintesi perfetta di tutto ciò che un titolo dedicato agli sport estremi dovrebbe essere, con una bella spruzzata di inventiva a condire magistralmente una pietanza già tremendamente appetibile di per sé stessa. L'inarrestabile forza innovativa di Z-Axis, in altre parole, ha colpito ancora, in netta contrapposizione con il rigoroso tradizionalismo ostentato da Activision e dai suoi team (Neversoft su tutti), unici concorrenti di rilievo per Acclaim nel settore dei giochi dedicati a BMX, skateboard e simili. E in campo videoludico, fortunatamente, l'innovazione paga ancora. Non quanto dovrebbe, magari, ma paga ancora...

Che **Aggressive Inline** sia diverso dai suoi numerosi "antagonisti" lo si intuisce subito, visto e considerato che invece di insistere su BMX e skateboard gli uomini di Z-Axis hanno preferito avventurarsi nel territorio inesplorato dei pattini in linea. Una scelta che va ben al di là del semplice discorso estetico e che risulta ampiamente motivata dalle sostanziali differenze tra le evoluzioni eseguibili sui rollerblade e quelle in cui ci si può esibire con skate e BMX, ormai ben note al pubblico degli appassionati. Un pubblico desideroso di novità, a giudicare dalle reazioni registrate all'uscita di **Tony Hawk's Pro Skater 3**, indubbiamente eccelso, ma altrettanto indubbiamente avaro in termini di guizzi di fantasia; ecco allora che le capriole, le torsioni, gli avvitamenti e le rotazioni che soltanto i pattini in linea sono in grado di consentire costituiscono una prima, graditissima ventata di aria fresca che accoglie il giocatore al momento dell'approccio iniziale con **Aggressive Inline** (approccio reso ancora più piacevole dalla completezza e dall'estrema precisione dei comandi). Z-Axis, tra l'altro, ha saggiamente optato per l'adozione di un sistema di controllo più immediato di quello impiegato nell'ottimo **Dave Mirra Freestyle BMX 2**, il che non ha comunque impedito agli sviluppatori californiani di implementare una valanga di trick. Le evoluzioni aeree e i grab si eseguono ora tramite l'utilizzo di un solo pulsante, affiancato dal tasto dedicato ai grind e agli handplant, e da quello assegnato al revert. Come sempre, l'esecuzione di rotazioni e manual (caratterizzati da una tempistica diversa da quella dei giochi di skateboard, da padroneggiare con qualche sessione libera e con l'ausilio del tutorial) passa per il ricorso alla croce direzionale, mentre il wallride soffre dei piccoli problemi (difficoltà di allineamento con gli oggetti da vandalizzare, perlopiù) che piagano praticamente tutte le simulazioni di questo tipo. Non che la cosa influisca più di tanto sulla giocabilità, ulteriormente elevata dal curioso tasto "azione" con cui Z-Axis ha inteso proseguire la sua consolidata tradizione di pulsanti inediti (si veda a tale proposito l'utilissimo "pulsante modificatore" introdotto nella serie **Dave Mirra Freestyle BMX**). Il tasto in questione, in pratica, varia la sua funzione a seconda dei casi e permette di recuperare la posizione quando si esce accidentalmente dalle rampe, aggrapparsi ai veicoli in movimento per farsi trascinare e, udite udite, agganciarsi a pali ed aste per poi volteggiare e lanciarsi in avanti, un po' come si poteva fare in **Airblade**. Con i rollerblade, del resto, si hanno le mani libere (a differenza di quanto accade con le BMX) e le ruote saldamente ancorate ai piedi (l'esatto contrario dello skate) e Z-Axis ha dimostrato di saper mettere a frutto queste differenze, giustificando ancora una volta la preferenza accordata ai pattini in linea.

Il sistema di controllo, per quanto ineccepibile, non è tuttavia la punta di diamante di **Aggressive Inline**, che ha nel level design il suo maggior pregio. Oltre ad ostentare una varietà invidiabile (si va da un aeroporto ad un parco dei divertimenti, passando per il centro di una ridente cittadina e una fabbrica di automobili) le arene approntate da Z-Axis sono a dir poco gigantesche e si estendono a perdita d'occhio tanto in superficie, quanto in altezza. Le dimensioni di ciascun livello superano agevolmente quelle delle locazioni viste in **Dave Mirra Freestyle BMX 2**, che a loro volta erano già decisamente grandi, senza contare poi le sterminate aree nascoste in cui ci si può imbattere per puro caso e le vastissime zone segrete, da sbloccare con le apposite chiavi (immancabilmente nascoste nei luoghi più impervi da raggiungere). Le dimensioni, però, non sono tutto nella vita (o almeno questo è quello che sostengono i giornali

Non sarà elegante, ma la rotazione che segue l'aggancio alle aste orizzontali e ai pali permette di guadagnare velocità e lanciarsi in corsa da un'altezza favorevole.



L'editor è pratico da utilizzare e consente di sbizzarrirsi nella creazione di arene piuttosto complesse, ma non raggiunge comunque i livelli toccati da altre produzioni analoghe.

Gonnellina al vento, biancheria in vista e appendici pettorali in movimento: Z-Axis fa il verso a Tecmo, e ci riesce benissimo…

Le statistiche dei personaggi possono essere migliorate con la costante esecuzione dei trick in cui si vuole salire di livello, il che costituisce un incentivo a non fossilizzarsi solo su determinate combinazioni.

per uomini), e Z-Axis sembra saperlo bene, tanto che a dispetto della loro estensione da record, i livelli di **Aggressive Inline** sono tutt'altro che "vuoti" e dispersivi. Le occasioni per i trick sono innumerevoli, gli oggetti sfruttabili per le evoluzioni sono praticamente dappertutto e le "linee" su cui basare le combo sono letteralmente infinite, il che offre centinaia di spunti per affrontare le arene in modi sempre diversi e andare a caccia di nuove zone in cui concatenare un'acrobazia dietro l'altra. Le sfide, ovviamente, rimangono il cuore dell'impianto di gioco: sono parecchie, sono varie, sono originali come in tutti i titoli estremi prodotti da Z-Axis e richiedono di conseguire un certo punteggio entro un dato tempo limite, utilizzare l'editor di livelli (funzionale, ma meno completo del solito) per sistemare delle zone da sfruttare in seguito, eseguire una catena di trick da un determinato quantitativo di punti o cimentarsi in una delle nuove sfide "ambientali". Queste ultime, spesso e volentieri "suggerite" dai personaggi che vagano per le arene, modificano in modo permanente i livelli una volta portate a termine; percorrendo i cavi che sostengono una roccia, ad esempio, se ne può provocare la caduta e la successiva collisione con un muro, mentre una scivolata su una statua può causarne il crollo con relativa invasione della sede stradale, puntualmente seguita da un incidente automobilistico grazie al quale si viene a formare una nuova rampa costituita da due autobus spalmati contro un muro (il tutto opportunamente illustrato da spassose scene animate). Non vi basta? Nessun problema, le sfide hanno altri due punti a loro favore. Innanzitutto, non bisogna necessariamente completare tutti i task di un livello per passare al successivo: basta arrivare al punteggio minimo richiesto per lo sbloccaggio della nuova arena, scegliendo le sfide che offrono un compromesso ideale tra la difficoltà e i punti elargiti. In secondo luogo, in **Aggressive Inline** non c'è più l'assillo del contatore del tempo. Ci sono alcune prove da ultimare entro una certa quantità di secondi, è vero, ma la maggior parte delle sfide non prevede un tempo limite e si può anche vagabondare per il livello a piacimento, preoccupandosi unicamente di tenere piena la barra denominata Juice. Tale barra si colma ad ogni trick chiuso con successo e tramite la raccolta dei tetrapak colorati (?) sparsi per il mondo di gioco, mentre si svuota progressivamente se non si esegue alcuna acrobazia e/o se si cade. Una volta riempita completamente, la barra fornisce l'accesso alle inevitabili evoluzioni speciali e ad una temporanea accelerazione (segnalata dalle fiamme che fuoriescono dai pattini). Al contrario, una barra totalmente vuota equivale al game over e all'esborso di 100.000 punti, strettamente necessario per continuare la partita in corso. Semplice e ingegnoso…

In chiusura, qualche nota sulle licenze e sull'aspetto squisitamente tecnico di **Aggressive Inline**. Per le prime, abbiamo un parco-atleti ben fornito (Chris Edwards, Taïg Khris, Jaren Grob, Franky Morales, Matt Salerno, solo per fare qualche nome) e una colonna sonora portentosa, composta da brani di Hoobastank, Sublime, The Vandals, Reel Big Fish, Pharcyde, P.O.D. e altri. Per il secondo, è obbligatorio citare i 4000 poligoni utilizzati per ogni pattinatore, le animazioni fluide e realistiche, le accurate riproduzioni dei pattini prodotti da Rollerblade, Roces e K2, e l'algoritmo Boob Technology, che si occupa di movimentare i pettorali dei personaggi di sesso femminile (sì, ci sono anche atleti di fantasia, oltre a quelli reali) e sembra costituire un grande vanto per Z-Axis, in pieno stile Tecmo… Sorvoliamo, e andiamo a registrare una discreta quota di sfarfallii e scalettature controbilanciate dal gran numero di poligoni su schermo, dall'efficacia degli effetti speciali (illuminazione, trasparenze e qualche particella), dalla solidità del frame rate, dalla competenza della regia virtuale, dal buon dettaglio delle coloratissime texture e dal soddisfacente set di effetti sonori. L'editor dei livelli e la valida modalità in multiplayer, da parte loro, prolungano l'arco vitale del gioco, che rimane comunque inferiore alla media per chi non si reputa un autentico maniaco del genere. Di qui una valutazione finale pensata per accontentare un po' tutti, alla quale chi ha amato **Dave Mirra Freestyle BMX 2** e **Tony Hawk's Pro Skater 3** può aggiungere tranquillamente un punto. Complimenti vivissimi a Z-Axis, e di riflesso ad Activision che ha recentemente acquisito in blocco il brillante team con base a Hayward, California…

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

World Fantasista

Square si tuffa nel sovraffollato mercato delle simulazioni calcistiche con un titolo che, seppur graficamente esemplare, palesa gravi superficialità realizzative.

di francesco**matarrese**

Come puntualmente avviene ogni quadriennio, anche quest'anno, con lo svolgersi dei Mondiali di calcio 2002 in Corea e Giappone, esplode, tra gli appassionati, la calcio mania o meglio la footballite. Nessuna software house che si rispetti perderebbe l'occasione, in tale periodo, di immettere sul mercato almeno un titolo calcistico, non importa di che livello qualitativo esso sia, pur di sfruttare l'epidemia di footballite e la facile pubblicità offerta dalla festa mundial. Certo, da quando esiste **PES**, non è facile piazzare altro che non sia **PES2** (aka **Winning Eleven 6**) e non basta stampare sulle confezioni i volti di stelle del calcio (vedi Beckam) per ingannare i palati raffinati degli utenti Sony, né, tanto meno, sfruttare la licenza FIFA ufficiale (vedi **Mondiali FIFA 2002** di EA). A queste deduzioni non deve essere giunta evidentemente Square, che, nota quasi esclusivamente per la saga di **Final Fantasy**, ha pensato bene di cercar gloria anche in un campo per lei inesplorato. I mezzi alla softco nipponica certo non mancano, ma l'esperienza conta e non è sufficiente metter su un'ottima impalcatura grafica per ottenere una fedele simulazione di calcio.

Annunciato quasi in punta di piedi e pubblicizzato via internet solo attraverso un promettente filmato, **World Fantasista** non è stato sicuramente un progetto di primaria importanza in casa Square. Si ha l'impressione di un prodotto incompleto, quasi di una beta version o piuttosto di uno sterile esercizio tecnico. Il gioco è, come al solito, introdotto da un filmato in computer grafica di pregevole fattura (in classico stile Square) cui fa seguito la comparsa di uno scarno menu da cui accedere alle altrettanto esigue modalità di gara. La coppa Square, infatti, è l'unico trofeo da poter mettere in bacheca accanto alla coppa del mondo e non basta la presenza di un editor di squadre per ovviare alla evidente mancanza di competizioni cui partecipare. A gettare alcool sul fuoco ci pensa poi l'inspiegabile assenza di alcune opzioni: accanto all'impossibilità di configurare i tasti del controller (assurda la scelta del tasto R2 per selezionare manualmente il giocatore più vicino al pallone), si fa sentire la carenza di differenti visuali di gioco. La telecamera virtuale è posta in modo da riprendere l'azione di lato, per lungo e a mezza altezza. Lo zoom automatico consente la corretta visualizzazione di ogni azione di gioco e per quanto contestabile, si può tranquillamente affermare che la scelta del team di sviluppo non compromette la giocabilità del titolo. Tuttavia è insolito, oggigiorno, trovare un gioco sportivo dotato in cui non sia possibile configurare l'angolo di visuale e l'altezza dell'inquadratura. A causare sconcerto giunge poi un'amara sorpresa, indice di estrema superficialità realizzativa: in occasione di un calcio piazzato o di una rimessa, la telecamera non si sposta dietro al giocatore in battuta, ma continua a proporre la scena dall'angolazione standard. Inoltre non vi è alcuna possibilità di direzionare il tiro, che viene così effettuato in modo assolutamente automatico. In pratica si rimette la sfera in gioco o si calcia una punizione a rete senza vedere la porta avversaria e senza poter dosare la potenza e regolare l'angolazione, opzioni ad esclusivo appannaggio della CPU.

Dal punto di vista grafico **World Fantasista** presenta luci ed ombre: i modelli poligonali dei calciatori sono molto dettagliati ed il vastissimo repertorio di animazioni, tutte sapientemente motion-captured, conferisce all'azione di gioco un realismo difficilmente riscontrabile in altre simulazioni, **FIFA** incluso. Anche il pubblico che affolla gli stadi è ben curato e seppure realizzato in bitmap, è ricco di colori ed animazioni simili a quelle viste in **NBA2K2** di Sega. Degne di menzione sono poi le presentazioni delle squadre al loro ingresso in campo, le numerosissime ed articolate scene di esultanza, così come quelle di protesta nei confronti del direttore di gara per le sanzioni comminate. Per certi versi il titolo Square ricorda dal punto di vista puramente estetico il discreto **TIF2002** del team Soho.

Purtroppo, gli aspetti positivi di **World Fantasista** terminano qui: l'estremo ritardo nella risposta ai comandi e le gravi lacune dell'intelligenza artificiale sono i due più evidenti difetti di questo gioco. Quando si è in possesso della sfera, saldamente incollata al piede del calciatore in classico stile **FIFA**, non è possibile costruire azioni in velocità per via della lenta risposta alla pressione dei tasti. Il ritardo investe anche la selezione del calciatore più vicino alla sfera, costringendo il giocatore ad usare lo scomodo tasto R2 per attivarlo manualmente. A ciò si aggiunge una IA sconcertante che vede i giocatori allontanarsi spesso dal pallone piuttosto che cercare di impossessarsene ed il portiere avventurarsi in inutili uscite fuori dai pali senza ovviamente badare alla sfera. Il risultato è naturalmente una goleada ad ogni incontro ed a nulla vale ridurre al minimo il tempo di gara. I patiti del calcio, inoltre, non mancheranno di notare, oltre all'impossibilità di effettuare passaggi filtranti, pallonetti, triangolazioni e quant'altro, la mancanza di opzioni tattiche. Ai classici schemi di gioco ed alla scelta della marcatura a uomo o a zona, non si accompagna alcun repertorio di schemi impostabili come in **PES**, né tanto meno una modalità di allenamento.

Concludendo, per tutte le lacune citate e per la superficialità messa in luce dal team di sviluppo, nonché per la carenza di giocabilità e la costante sensazione di frustrazione che **World Fantasista** è in grado di trasmettere, non è possibile consigliarne l'acquisto nemmeno ai fanatici cui la footballite dei mondiali ha ormai tolto ogni capacità di giudizio.

voto **4 su 10**

Il portiere e l'intelligenza artificiale in genere lascia molto a desiderare. Ogni calcio d'angolo è quasi un goal certo.

La grafica è decisamente ottima. Il numero di poligoni che compongono ogni calciatore è elevato, ma ciò che colpisce maggiormente è la qualità delle animazioni. Il repertorio di esultanze, inoltre, è enorme. Se ne contano più di una dozzina.

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ
DELLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

Shibuya®
STORE

Videogames, **giocattoli** e **modellini**, **animazione** ed il meglio del **fumetto** **giapponese** e **americano**!

Punto Vendita
DYNAMIC
ITALIA

10% di sconto su videogames di **Play Station 2**, **Gameboy Advance** e **PSone**!

Spedizioni in **tutta Italia** e possibilità di **Franchising**!

PlayStation.2 · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · BANDAI · NAMCO COM TOY · BANPRESTO · SEGA · XBOX · KAIYODO

Shibuya s.r.l. Via S. De Saint Bon 47 - 00195 Roma - In zona Prati, 2 minuti a piedi da M **Ottaviano**
Telefono e Fax: 06-37353738 - **Infoline**: 339-6317443
E-mail: shibuyastore@hotmail.com - info@shibuyastore.com

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

a cura di ivan**fulco**

L'altro giorno stavo pensando (nello stupore generale).
Pensavo a cosa ci fa davvero piacere un qualcosa, nel pensiero specifico il videogioco. Nel caso specifico parlo dei miei gusti. Perché **GTA3** mi ha divertito in quel modo che non saprei neanche io come. Quando avevo visto le prime foto della release non ci volevo credere che era per PS2. Ma cos'è sta merda? Soolid, puoi venire un attimo a spiegare a questi signori come si fanno i videogiochi? Poi ci ho giocato. Anzi, ci sono entrato. E intorno a me percepivo un mondo, vero, popoloso, dove sotto un ponte passava un'altra strada, vera, non una texture appiccicata al fondale. Bella, ma texture. Bella, ma appiccicata. Al fondale. E l'apparentemente enorme problema derivato dal fatto che non si muovevano i singoli steli d'erba di un prato, ma che il prato stesso fosse una pennellata di verde su poligononi grossi come biove, svaniva. Ritorna l'uso della fantasia, che ritocca e stucca dove il particolare non riesce a riempire, ma vi risiede una struttura reale. Quando avevo dieci anni giocavo a un sacco di giochini, sul Vic 20. In uno mi ricordo lo schermo era completamente nero, perché eri nel buio più totale, in un labirinto pieno di trappole, e solo un fulmine ogni tanto, accompagnato da una scarica di beep politonali, rischiarava il labirinto nella sua totalità e maestosità grafica, permettendoti di memorizzare un po' la strada e procedere a tentoni. Quattro barre in codice ascii e due asterischi a far da buca trappola. Gente, lo sapete anche voi che era una figata. Non voglio scadere nel mostrare pedigree hardcore o riempire qualche kleenex con lacrime da retrogamer, lo dico solo perché oggi spero che stia succedendo di nuovo. **GTA3** non è perfetto nelle sue vesti grafiche, tutt'altro. Approssimato, certe texturacce fatichi a capire cosa rappresentino. Anche un **Deus Ex**, che ho giocato su un PC piuttosto vecchiotto, in modalità a finestra e con un 640 x 480 risulta fantastico, bellissimo, avvolgente. Tendente al vero. Speriamo che qualche pittore del videogioco, anche se lui, ops, Lui preferisce il termine regista, capisca che la telecamera che si appanna non mi restituisce il senso del vero, se sotto il sedere sento i binari che corrono inarrestabili. Un saluto alla redazza, e grazie per la scorsa pubblicazione.
Mirko

Si rende necessaria qualche precisazione, visti da una parte la mia "furia arringatoria" e i tuoi assassini ;) cut-off dall'altra. La portata della mia protesta, che tu hai giudicato eccessiva, forse poteva esserlo se soppesata alla sola carenza informativa mostrata da **SC** nei confronti di **DMC** (più grave di quanto credi: qua da me il negoziante di uno dei due principali negozi della città quasi mi prendeva per scemo quando gli parlavo della questione **DMC** e diversi amici non si erano resi conto del problema lentezza-bande e/o credevano il gioco che fosse stato fatto ad hoc per i 16:9). Eccessiva non è se alla motivazione "carenza informativa riguardo **DMC**" (e al fatto di aver divulgato la Forza solo quando il Lato Oscuro si era impossessato delle parti superiore e inferiore di migliaia di tv) si sommano la tua risposta a Davide Astengo (che presupponeva da parte di **SC** un esauriente lavoro di informazione e sensibilizzazione che fino a quel momento non era stato fatto; ma ora qualcosa cambia anche grazie a te ;)) e soprattutto la "questione **PES**", che hai escluso dalla mia missiva (pur -mitico!- rimandando al mio, fin troppo diplomatico, articolo su Gamevolution) auspicando un intervento più contenuto. In breve (si spera): grazie a Paolo "pecora nera" Cardillo i lettori di **SC** sono stati disinformati.

> Speriamo che qualche **pittore del videogioco** capisca che la **telecamera** che si **appanna** non mi restituisce il **senso del vero**, se sotto il sedere sento i **binari** che corrono inarrestabili.
>
> Mirko

Come più o meno diceva qualcuno che conoscerai, altro che fatti aperti a possibili interpretazioni, qua si parla di "documentate menzogne". Tra le varie cose, si parla di "controlli di palla raffinati", "movenze disarticolate e feline", di "un'iniezione di reattività" che avrebbe reso i giocatori di **PES** "i più dotati sulla scena videoludica". Anche i muri ormai sanno che i più macroscopici (ma non i soli) difetti di quell'aborto di gioco risiedono nel pesantissimo senso di inerzia che rende un'impresa qualsiasi cambio di direzione ("la pesantezza dei movimenti dell'edizione giapponota - **WE5** - è solo un ricordo" , "del resto i giocatori sono dei veri atleti, mica i pachidermi degli anni '70") e nella loro incapacità di fermarsi palla al piede o stoppare il pallone senza allungarselo. Ciò che è più grave è che nessuno, neanche a conoscenza dei fatti avvenuta, ha detto al pubblico europeo che **PES** non è così (a tratti frustrante e ingiocabile) per scelta, bensì (e qua il tema della Forza) in qualità di un penoso adattamento a 50Hz di un progetto comune che ha portato in Europa a **PES** ed in Giappone a **WE5 Final Evolution**. Piuttosto che complicarsi la vita con quell'inutile selettore 60Hz, si è proceduto a un riadattamento che da un lato ha sì tolto le bande nere e portato la velocità di gioco quasi ai livelli del gioco NTSC, ma dall'altro si è dimenticato completamente di un piccolo particolare: la risposta ai comandi. Il risultato è che **PES** è un gioco completamente stravolto, rovinato, sfregiato rispetto al gioiello **WE5FE**; e non nell'estetica/velocità, ma, peggio, nella giocabilità. Gianni Pinoli non è che la punta di un iceberg, dai più occultato da un mare di omertà e disinformazione (ed è paradossale notare che a dire meno falsità di tutte sia stata la rivista ufficiale Sony, per giunta decorata da un paginone pubblicitario Halifax). Se alla gente giunge una verità falsata e ristretta, come può avere i mezzi per poter scegliere coscienziosamente seguendo i dettami del tuo editoriale di qualche mese addietro?

Concludo invitando te e i lettori a riflettere, tra i quattro metodi che ci sono a disposizione per usare la Forza contro le conversioni vergognose senza danneggiare sé stessi e mutilare i propri diritti, quale sia il più completo e razionale.
L'usato: il retro delle confezioni dei giochi mi dice che, in teoria, è illegale quanto la copia non autorizzata; inoltre ti ritrovi sempre a giocare un surrogato del gioco che, per via di qualche imprecisata superiorità razziale, americani e giapponesi hanno il diritto di giocare. Non va. L'astensione: non va e basta.
L'import: il retro delle confezioni mi dice che in teoria è illegale come copia e rivendita non autorizzata. Sempre per via di qualche inferiorità razziale, dovresti spendere il doppio di un nipponico o di uno yankee. Inoltre scegliendo questa via si foraggia chi non merita di essere foraggiato (software house & importatori), non trovi?
La pirateria (qui intesa come "giro di 'copie non autorizzate' tra amici" e non "foraggiamento di pirati di professione"). Da cavernicoli, dici. Ma (lungi dal divenire una pratica generalizzata) nei casi di **Winning Eleven**, **Devil May Cry**, **Final Fantasy** è o non è l'unico mezzo per esercitare i propri diritti/doveri, vale a dire giocare al vero gioco e non foraggiare chi non merita di essere foraggiato?
Biggy

*Popolo di **Playground**, Biggy è qui. [Flash dei paparazzi/Applausi del pubblico raffaellacarraico] Chiunque voglia confrontarsi sul settorialissimo argomento "**PES** vs **WE5FE**" può scrivere al solito indirizzo. Noi, dopo aver accolto la sua opinione al riguardo (anche Paolo "pazienza nera" Cardillo ne ha preso atto, non preoccuparti), passiamo oltre…*
Qualche osservazione riguardo alle idee biggyane. L'illegalità del resale (rivendita) è una questione che ha riguardato realmente (non mettiamoci a fare gli azzeccagarbugli) solo il territorio giapponese. Una situazione che, tra l'altro, appartiene ormai all'album delle figurine dei ricordi (ce l'hai Facchetti, Biggy?), visto che già dallo scorso anno la compravendita dell'usato è tornata ad imperversare legalmente nei negozi giapponesi. Riguardo all'import Biggysan sostiene invece che "scegliendo questa via si foraggia chi non merita di essere foraggiato (software house & importatori)". Credo che questo integralismo sia perversamente fuori luogo. Non comprare versioni PAL adattate in maniera sca-

L'esercito delle 12 scimmie *di Terry Gilliam, con Bruce Willis e Brad Pitt (1995). Durata: 125 minuti. Due terzi dei miei amici hanno sostenuto di non aver compreso del tutto la trama. Forse un involontario parallelo simbolico con* ***MGS2*** *di Kojima? O forse è meglio che mi trovi altri amici?*

dente vuole solo essere un segnale nei confronti delle software house. Ma il fatto che ***PES*** *sia adattato male non significa che l'utente debba rifiutare anche* ***WE5FE****, da premiare invece con l'acquisto, vista l'indiscutibile qualità del titolo. Il punto, Biggy, è che forse stai confondendo un orientamento di acquisto che ha l'intenzione di mandare un messaggio con una guerra di religione da combattere sulle corde del boicottaggio. Oltretutto mi chiedo: ma quale colpa hanno gli importatori, di grazia?*
Discorso a parte merita l'argomento pirateria. Sinceramente fatico a comprendere come il furto di un videogioco (ovvero: utilizzare una copia invece di comprare l'originale) possa essere considerato un modo per esercitare i propri diritti/doveri. Sto riflettendoci, sia chiaro, ma fatico immensamente. Quando avrò compreso questo pensiero così raffinato esprimerò il mio parere, non dubitare. Qualcosa tipo: non cerchiamo assoluzioni o pretesti per legittimare il ricorso alla pirateria. O una cosa del genere, ora non so bene…

Un saluto alla popolazione di **Playground** e ad Ivan!
Volevo tornare sull'argomento del divertimento in rete. Penso che Kojima, parlando di quell'inscindibile dualismo tra giochi online e offline, tra 'film' e 'giocattoli', si riferisse solo alle conseguenze immediate della rivoluzione del multiplayer. Non nego che nell'immediato tale affermazione corrisponda a verità: la tipologia di divertimento offerto da giochi come **Phantasy Star Online**, **Unreal Tournament** o **Counterstrike** è effettivamente riconducibile a quelle emozioni basilari tipiche delle prime ere videoludiche, quelle causate da impulsi emotivi splendidamente semplici (come 'potenziare il proprio amato personaggio' o 'sparare a tutto ciò che si muove': sensazioni alla base rispettivamente di RPG e sparatutto). Ora chiediamoci: non bisognerebbe considerare l'ipotesi che l'obiettiva difficoltà logistica nel diffondere le potenzialità online dei videogiochi (sì è già abbondantemente parlato della scarsa diffusione del broadband) abbia per così dire 'azzerato il cronometro' in quel settore videoludico? Le difficoltà un tempo rappresentate dalla scarsa potenza dei processori e dall'esiguo bilancio a disposizione dei programmatori (ora quasi superate) non potrebbero essersi reincarnate in quelle disastrose centraline Omnitel, in quei costosi canoni di abbonamento ADSL e in quella primitiva mentalità dei videogiocatori 'a tempo perso', piuttosto restii, tra una partita di **FIFA** piratato e l'altra, ad imparare il complesso utilizzo di un gioco tipo **PSO**? Per superare quello che inevitabilmente è un grosso ostacolo, il gioco online deve partire da una base comune ad ogni potenziale utente. Di qui quello che, quantomeno nel breve periodo, continuerà ad essere un concept assimilabile ad un 'giocattolo'. Ritengo che per un certo tempo la complessità di opere d'arte come **MGS2**, **Shenmue** o **System Shock 2** rimarranno esclusivo appannaggio del gioco single player. Ma perché impedire a noi stessi di fantasticare a proposito di un mondo dove le connessioni intercontinentali siano pressoché gratuite, dove almeno il 50% dei videogiocatori siano utenti maturi e consapevoli anziché periferiche del tasto di skip (certe critiche a **MGS2** mi hanno schifato), dove sia possibile partecipare a MMORPG dotati di solide strutture narrative? Immaginatevi un **Final Fantasy XV** Online dove gli utenti siano cittadini di una città minacciata da un'orribile minaccia, contro la quale si debbano coalizzare e tra i quali il più meritevole divenga l'eroe, il prescelto, il Cloud della situazione. È davvero impossibile che ognuno di noi divenga un'orgogliosa pennellata di un affresco più vasto, come Ungaretti immerso nelle acque dell'Isonzo? Io penso che le speranze ci siano: all'E3 Kojima ha ipotizzato un futuro **Metal Gear Online**. A quanto pare i cervelli più lungimiranti stanno già accarezzando il sogno che forse tra qualche anno tutti noi vivremo.
Giacomo

Il gioco online come ritorno alla semplicità strutturale ed espressiva della prima era dei videogiochi. Il gioco online come esaltazione dell'individuo non più solo all'interno di un videogioco, ma di fronte ad una comunità di altri individui. Giacomo ci offre spunti massici di discussione. Mi chiedo: i futuri concept online si appoggeranno parassitariamente al valore aggiunto costituito dal confronto con altri giocatori umani? Oppure offriranno da subito idee autonomamente valide? E, soprattutto, quali potrebbero essere questi concept innovativi? Si accettano prenotazioni, proposte ed esempi. Chiunque abbia in mente un suo progetto di videogioco online si rivolga al solito indirizzo. Citofonare Ivan…

REPLICHE DA PLAYGROUND

Bene bene bene, come ci eravamo lasciati? Ah sì, col carissimo Ivan Fulco che mi dava della scimmia con martello perché di solito non mi va di sorbirmi ore di filmati nei giochini. Sarà che ho una videoteca e di film ne vedo a vagonate, ma quando compro un gioco voglio giocarci. Ed i tuoi sterili tentativi (scusami se mi rivolgo direttamente a te, Ivan) di farmi cambiare idea sulla (presunta) genialità di mr. Kojima non avranno buon esito, ho ancora una testa per pensare da solo. Allora, se a qualcuno di voi piace posare il pad per un'oretta e gustarsi intermezzi e filmati vari ben mi (vi?) sta, ma per favore, non tirate fuori la storia del povero artista incompreso che si trova anni luce nel futuro e vorrebbe far comprendere anche a noi poveri mortali come si evolverà il videogioco… con me non attacca. Kojima, con questa sua ultima creazione, ha toppato. Punto. E che diavolo significa, cito testualmente, "…rimandando ad un prossimo appuntamento su **Super Console** un'analisi del testo di **MGS2**"??? Cos'è, in sede di recensione fate una bella pubblicità al gioco e, dopo che tutti i babbei l'hanno ormai acquistato, ne tirate fuori i difetti? Ma che discorsi sono questi? La trama di **MGS2** è la sua più grande pecca e voi rimandate il discorso a data da destinarsi? Semplicemente così facendo la recensione non è completa, dunque non è affidabile. Ma tanto il gioco l'avranno comprato già tutti, chissenefrega! La vostra missione è compiuta.
Sicuramente lì in redazione qualcuno si sarà offeso per le prime tre parole della mia precedente lettera, ma anch'io mi sento toccato (mmm!) quando tu, Ivan (mamma mia che nome aggressivo che hai… ti spiezo in due!) affermi che ho involontariamente posto un'importante questione: l'interattività o meno nei moderni videogiochi. Ma siamo pazzi? La mia principale lamentela riguardava in primis il poco spazio concesso al gioco vero e proprio, altro che "involontaria questione". Cmq, ognuno è liberissimo di giocare a quello che vuole. Ops, involontariamente ho scritto la parola magica, "giocare", non guardare. Sono anni che difendo i videogiochi e la loro interattività rispetto ad un film, e tu te ne esci con la più terrificante delle profezie: un oscuro futuro in cui giocheremo col telecomando del DVD, tanto i giochini saranno perlopiù filmati con cui interagire ogni ora o giù di lì. Mio Dio. Altro che *Matrix*, questo sì che è un futuro da temere…
Concludendo, devo dire che me l'aspettavo che avreste difeso **MGS2**, anche se mai e poi mai mi sarei aspettato quel 9 in pagella…
Ma dopotutto cosa aspettarsi da una rivista che fino all'altro ieri si chiamava 100% Super Console PlayStation? Vabbè, non mi resta che salutarvi, ci si legge su **Playground**.
Angelo Di Biase
PS: Ricordate le fesserie, il fumo negli occhi, le baggianate che Sony e riviste del settore ci propinavano prima dell'uscita del monolite? Bè, si ricomincia. **Super** n° 92, pag.006 "PS3 mille volte più potente?".
Ecco il genere di cazzate che i sostenitori Sony potranno raccontare al bar con gli amici. E vai così, il festival delle puttanate è già cominciato, chi non c'è non ci sarà.
PPS: Sicché sarei una scimmia col martello pneumatico? Può essere, perché no, dopotutto, come diceva Brad Pitt in *12 Monkeys*, "Siamo tutti, scimmie".

Allora, nella sua lettera, Angelo si lamenta che la rece di **MGS2** non tratta alcuni punti, e tu, giustamente, gli fai notare che si sbaglia. Peccato che il problema è COME quei punti sono stati trattati. In maniera superficiale e ambigua. Il che è stata fonte d'incazzatura per me, che attendevo la recensione proprio per schiarirmi le idee, che erano ben confuse sin dall'uscita della versione USA. Punti tanto importanti, da essere proprio quelli su cui si basa la differenza di opinioni sulla qualità del gioco. Marcello dice che la trama è contorta e contiene arditi colpi di scena, ma si dimentica di darci indizi sulla sua qualità (scarsa, a parere personale). Peggio ancora, rimanda in altra sede l'analisi del "testo" del gioco, forse dimentico che **SPC** dovrebbe essere una guida all'acquisto, e che quindi dovrebbe fornire al lettore basi quanto più varie e complete possibili per capire se il gioco può riscontrare i propri gusti. E ancora, le sequenze filmate vengono definite invadenti e i dialoghi tramite Codec pedanti (tra l'altro all'interno di frasi dal tono tutt'altro che negativo) *[mi sfugge come si possa dire di una cosa che è pedante in una frase dal tono tutt'altro che negativo, ndIvan]*, ma non viene fatta menzione che la frequenza e la durata di queste interruzioni è talmente elevata da essere spesso superiore all'intervallo che le separa (?!). Poi, contrariamente a quanto dici tu, Ivan, nel testo non si fa riferimento in nessun caso a sequenze di gioco riciclate, perso-

naggi ridicoli e buffonerie assortite (tipo Raiden che scivola sulle cacche di piccione), ma viene fatto solo un breve appunto alla presenza nel gioco di una notevole quantità di easter eggs. Tra l'altro è lo stesso Marcello a dire che **MGS2** è un gioco molto trama-dipendente, e non approfondire aspetti come la qualità della storia, la caratterizzazione dei personaggi e l'atmosfera che si respira nel gioco appare quantomeno bizzarra. Io ho comprato il gioco usato, una settimana dopo la sua uscita, da un tizio talmente schifato dalla stupidità della storia che non aveva avuto nemmeno la voglia di terminarlo… Se la recensione fosse stata fatta con tutti i crismi, forse lui non l'avrebbe comprato e io avrei dovuto comprarlo nuovo…
Un ultimo appunto anche per te, Ivan. Contrariamente a quanto dici tu, la recensione non trattava tutti gli argomenti che citava Angelo, quindi la prossima volta evita di umiliare la gente inutilmente…

Stefano "Uwye" Canciani

PS: Vi eravate mai accorti che il nome originale del protagonista di *Fuga da New York* e' "Snake" Plissken? Non vi ricorda qualcuno?

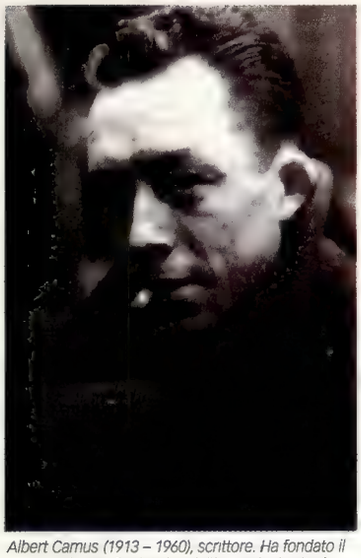
*Sono dell'idea che le critiche alla recensione di **MGS2** scaturiscano naturalmente dal disappunto nei confronti di **MGS2**. Come dire: il gioco non mi è piaciuto, quindi non posso farmi piacere una recensione che non ne parla male. Quando tu sostieni, caro Stefano, che Marcello si dimentica di "darci indizi" sulla qualità della trama, hai forse in mente proprio questo: mancano i giudizi negativi. Marcello ci parla di trama "ingarbugliata e complessa, mai accondiscendente" e, chiunque legga senza aver giocato e senza pregiudizi, percepisce chiaramente il giudizio di fondo: **MGS2** offre una trama difficile, coraggiosa, evidentemente non adatta a chiunque, riguardo alla quale ("disorientante turbinio di arditi colpi di scena") non è possibile esprimere giudizi completi e univoci senza addentrarsi nell'analisi del testo. E quindi nello spoiler andante con brio. Ma tu ti chiedi: dove sono i riferimenti ai personaggi ridicoli? Dove si accenna alle buffonerie assortite? Caro Stefano, se questi elementi non sono presenti nella recensione non sarà forse perché Marcello non ha trovato "ridicoli" i personaggi e non ha ritenuto "buffonerie assortite" alcuni eventi? Da questa conclusione (ai limiti del pozzettiano) deriva anche la risposta all'ultimo appunto: contrariamente a quanto sostieni tu, Stefano, la recensione trattava tutti gli **argomenti** citati da Angelo. Quello che mancava erano i **giudizi** che lui avrebbe voluto leggere. Diverso il discorso al riguardo delle "sequenze di gioco riciclate". A mio parere un accenno a queste "sequenze riciclate" non sarebbe stato un danno. D'altra parte sempre meglio dire una cosa in più che una cosa in meno, non è vero? [siate gentili, non fate leggere questa frase ad un giornalista serio, per carità]. Converrai con me, però, che in una recensione non è possibile parlare di tutto, e che capita di dover scegliere cosa tagliare. A questo punto ti chiederai perché tagliare proprio un accenno del genere. Rispondo con una domanda: Stefano, tu hai mai giocato il primo **Metal Gear** (MSX2/1987)? E i suoi sequel? Se lo avessi fatto sapresti (ma probabilmente già lo sai) che una buona percentuale delle idee ammirate in **Metal Gear Solid** (PS/1998) sono "riciclate" proprio da quegli episodi. In sintesi: sono anni che Kojima rielabora concetti e situazioni ad ogni uscita della sua opera, da episodio ad episodio, e non credo che questo sia un segreto per nessuno. Certo, un accenno al "riciclaggio" non avrebbe mandato nel panico nessun lettore (mi piacciono le immagini estreme), ma sorvolare su quanto prevedibile e risaputo ti sembra l'incarnazione del Male Supremo?*

*Concludiamo con la poesia dal titolo: "la prossima volta evita di umiliare la gente inutilmente". Devo dire, al riguardo, che parte della popolazione mondiale ha un concetto assai singolare di rispetto. Il caro Angelo Di Biase può esordire nella sua missiva dandoci dei "Ridicoli! Siete ridicoli!", proseguendo poi con allusioni riguardo al fatto che la recensione di **MGS2** fosse uno "spot", ma io, me tapino, non posso permettermi di pungolarlo un po'? È vero: la tua concezione di rispetto "one-way" è troppo avanti per me. Non posso farcela a comprenderla. Non credere, comunque, che le parole di Angelo abbiano offeso qualcuno in questi lidi. Abbiamo letto di molto peggio, non preoccuparti, e ci vuole ben altro per scalfire la nostra dignità da signorine con lo smalto e la borsetta rosa. Eppure quelle parole (sulle quali solitamente mi tuffo pesciamente) mi sembravano quantomeno una legittimazione per spostare il confronto sulle corde dell'ironia, del confronto schietto, godibilmente acceso e costruttivo. Invece niente: la replica di Angelo è stata una delusione. Nessuno spunto degno di nota, solo una difesa d'ufficio, pubblicata per diritto di replica ma davvero con scarsa polpa. Sinceramente l'impressione è che Angelo non abbia neanche capito bene la mia risposta. Ma magari mi sbaglio. Sì, sicuramente mi sbaglio… In ogni caso mi consolo: la pietra lanciata ha trovato in altri abitanti di **Playground** reazioni molto più stimolanti. Pro e contro **MGS2** (questo alla fine non è importante) ma di certo molto più stimolanti. A loro la parola…*

> "Un ultimo **appunto** anche per te, Ivan. Contrariamente a quanto dici tu, la recensione **non trattava tutti gli argomenti** che citava Angelo, quindi la prossima volta evita di **umiliare** la gente **inutilmente**…"
>
> Stefano "Uwye" Canciani

METAL GEAR PLAYGROUND - 1

Carissimo Ivan,
il tema della mia missiva è l'invidia. L'invidia che i creatori possono provare verso le loro creazioni. Il ruolo di primo piano che i creatori rivendicano verso le loro creature che, secondo la loro visione, li usurpano del primo piano che gli spetterebbe di diritto. E così, a volte, i creatori giocano sporco. Premetto che ho adorato il primo **MGS**: lo considero tuttora una delle più belle esperienze che la mia "carriera ludica" iniziata con **The Goonies** su NES, mi abbia regalato. **MGS2** è stata invece un'enorme, immane delusione. Un grandioso potenziale, per giunta supportato da un team di sviluppo tra i più talentuosi del globo, ma completamente rovinato dal suo stesso ideatore. Hideo "MegaloMan" Kojima, non potendosi accontentare di fare un gioco semplicemente grandioso e divertente, ha dovuto condire il tutto con la propria personale ambizione di passare alla storia imboccando scorciatoie "disoneste" attraverso la realizzazione di un progetto fuori parametro, un videogioco che ha l'ambizione di contaminare la realtà fingendosi qualcosa che non è (ossia pur sempre un media *interattivo* che deve divertire) e tentando in questo modo di innalzarsi sopra e al di là della concorrenza, quasi a volerne evitare il confronto pur esigendo di uscirne vittorioso. Kojima ha rovinato un capolavoro innanzitutto considerandolo come esclusivamente suo. Snake è una sua creazione. Verissimo. E nell'intervista Kojima lo ribadisce, sottolineando che così come ha creato potrebbe distruggere la sua creazione, plasmarla a suo esclusivo piacimento. Ma nonostante questo non conti nulla, io non solo non sono d'accordo, ma trovo che questa sia una notevole dimostrazione di "ingratitudine". Se è vero che un "artista", un creativo, non deve a nessuno il proprio talento, è anche vero che dovrebbe aver la capacità di essere anche solo minimamente grato a coloro che sanno riconoscerglielo. Grato in maniera sufficiente da saper tenere in considerazione i desideri del pubblico che tanto lo ha apprezzato. Ma in quanta parte oggi Snake e **MGS** appartengono a Kojima e quanta al pubblico che ne ha decretato il suo successo? Fino a che punto Kojima dovrebbe sentirsi libero di sfogare la propria creatività pur sapendo che non vediamo tutti l'ora di reincarnarci in Snake per rivivere le emozioni che resero grande il primo capitolo? No, non sto inneggiando a capitoli fotocopia né tantomeno ad uno sfruttamento vergognoso del franchise di **MGS** e del personaggio di Snake. Ma mi sento tradito. Forse somiglio pericolosamente ad un bambino a cui hanno rotto il giocattolo, tuttavia mi sembra che certe "regole" non scritte non dovrebbero essere del tutto ignorate.
Un gioco di Mario, senza Mario, sarebbe la stessa cosa? **Zelda**, senza Link, comunque sia esso rappresentato, cel-shading o adult-view, sarebbe lo stesso? No. Non dal mio punto di vista almeno.
La differenza tra Kojima e Miyamoto? Naturalmente ve ne sono a migliaia, ma al momento mi viene in mente questa: Miyamoto tiene al suo pubblico. Mario non ha bisogno di essere visto "dall'esterno" per far sì che ci affezioniamo a lui. Snake e Mario fanno parte non del cinema, il quale può indugiare a piacimento nell'approfondire la complessa psicologia dei personaggi che rappresenta, ma di un magico mondo interattivo che ha ancora bisogno della nostra fantasia per farsi amare. Sappiamo tutti già esattamente com'è "Snake". È un'idea, un concetto. L'eroe per antonomasia, coraggioso, generoso e abilissimo, il migliore insomma. Avrebbe senso approfondire la psicologia di un personaggio così classico e apparentemente "piatto" se non nella nostra fantasia? Il videogioco ha come ragion d'essere principale il divertimento, non dovrebbe distanziarsene eccessivamente rendendosi pericolosamente vicino ad analisi e riflessioni di dubbia profondità *a scapito dell'interattività*. Ancora, un Miyamoto non raggiunge il successo stupendo il pubblico "in negativo". Non ha bisogno di questi "trucchetti". Non vedremo mai "Mario's Death: Beyond the videogame Experience" e



Albert Camus (1913 – 1960), scrittore. Ha fondato il suo pensiero sulla dottrina dell'assurdo: la vita è priva di senso, visto che il mondo, irrazionale, non può dare risposta ai desideri di chiarezza che scaturiscono naturalmente dall'uomo. L'uomo felice è per questo solo l'uomo assurdo, ovvero colui che vive con la coscienza di questa condizione. Al momento di ritirare il premio Nobel per la letteratura (1957), Camus non ha fatto riferimenti al ruolo del videogioco nel mondo irrazionale. Assurdo.

"Link's Rebirth". Per fortuna. Ora, ben comprendo che i problemi di **MGS2** a livello ludico siano stati ben altri che il temporaneo pensionamento di Snake e la contestuale chiamata alle armi dell'insipidissimo Raiden. Tuttavia nel progettare il secondo capitolo a mio parere Snake sarebbe dovuto essere un punto fermo. E quando ho saputo che Kojima si occuperà solo parzialmente del terzo capitolo (gesù, speriamo che la sceneggiatura la scriva qualcun altro) ho tirato un sospiro di sollievo. Il team che si è occupato di **MGS2** ha un talento immenso, e sono fiducioso che senza MegaloMan questo talento sarà più che mai sotto gli occhi di tutti. Tra non meno di qualche anno, però.

EndlessRiver

PS: Alcuni concetti nella mia missiva sono volutamente polemici ed "estremi". In realtà è solo lo sfogo, come dicevo prima, di un bambino a cui hanno rotto il giocattolo. Che ci posso fare, non me ne vogliate, mi ci divertivo così tanto…

PPS: Quando parla con Snake via Codec… hmm… grrr… invidia! :)

METAL GEAR PLAYGROUND - 2

Ebbene sì… ho appena finito **Metal Gear Solid 2** e che dire… un capolavoro assoluto. Quello che non capisco è come Kojima abbia rischiato così grosso con un prodotto che era la definizione di commerciale per eccellenza… Già, perché reputo le scelte fatte in questo secondo (5° in realtà) episodio assolutamente rischiose e fuori dai canoni dell'industria videoludica. Insomma per farla breve la storia è troppo complessa per dei fruitori di videogames normali… Vengono trattati temi pesantissimi, come amori impossibili tra fratellastri, i due E.E. e H.E., clonazione umana, concetto della deriva genetica, dell'utilizzo dell'era digitale per pilotare le volontà, della mancanza di volontà da parte della gente di saper scegliere la propria vita, i propri gusti, concetti come il cercare di capire perché siamo quello che siamo, quasi un'opera filosofica. E Kojima azzarda su temi troppo importanti per la massa. Così forte è il messaggio da annullare il precedente episodio. Diventa quasi uno stupido videogame d'azione rispetto a questo sequel che invece allucinante ci parla della realtà, rompe la barriera tra autore e videogioco, tra videogioco e il giocatore, non più divertimento ma mezzo per diffondere un'ideologia, per sconvolgere, alterare i pensieri e far entrare una voce di uno sconosciuto…

E tutte le debolezze umane vengono fuori, così come i punti di forza, e del Metal Gear non importa più nulla, ci rendiamo conto che è solo un espediente narrativo. Kojima ci ha trasportato in un posto dove riusciamo a leggere sopra le righe, dove ci alziamo con lo spirito e vediamo che la vita forse non è altro che un videogioco, complesso, difficile, ma che dobbiamo giocare forti di una volontà che ci rende unici. È di nuovo il mal di essere di Camus che viene fuori, male che attanaglia le nuove generazioni, figli della libertà son coloro che oggi come noi sono figli di una cultura dove tutto è possibile, ma che talmente tante strade ci apre che alle volte non troviamo quella da percorrere e ci areniamo nella quotidianità, ci arrendiamo alla routine, ci scordiamo della bellezza del rischiare, di provare emozioni. Banalità… Bah, eppure così tanti si suicidano, così tanti sembran felici e non lo sono, così tanti perdono la volontà e vivono sempre più in mezzo alla massa. Internet, mezzo che ci rende tutti falsi ma anche veri, che allontana ma che avvicina, ognuno con le sue opinioni così diverse, ma tutti noi così tesi ad esprimerci… Internet salva la personalità ma solo se noi l'abbiamo già salvata dentro di noi. A tutti coloro che dicono, i boss sembrano i cattivi dell'Uomo Ragno, troppe sequenze d'intermezzo, Raiden è smidollato, io rispondo: non avete capito dove vi ha condotto l'autore, che i boss sono solo un pretesto, che le sequenze son lì per smuovervi e sconvolgervi, che Raiden siamo noi, ognuno di noi, che Raiden alla fine trova la via, che Snake altri non è che Kojima che vi parla. Rispondo: i boss del primo **Metal Gear** per Play erano i cattivi dell'Uomo Ragno, Snake era Iena Plissken

TFPMAIL

I dubbi sollevati dai signori Enzo D'Armenio e Foxtrone sulla dimensionalità ludica hanno stuzzicato in me alcune riflessioni e/o dubbi.

1) La definizione di dimensionalità ludica che dai, "il numero di dimensioni che il giocatore deve valutare al momento di agire", Ivan, mi trova d'accordo. Meno d'accordo mi trovano gli esempi che fai. Mi spiego. Se tu avessi definito la dimensionalità videoludica come il numero di dimensioni che il personaggio controllato dal giocatore può compiere, ma anche: le dimensioni direttamente controllate dallo stesso, sarebbero tutti esempi calzanti, ma, a mio parere, non è così. Vediamo perché. **Space Invaders**: il giocatore ha il solo controllo dell'asse X. Gioco a una dimensione? La discesa dei mostriciattoli lungo l'asse Y è forse da non "valutare al momento di agire"? Devi concedermi almeno una meccanica a 1 dimensione "arricchita", similmente a quanto fai tu con **Space Harrier**!

2) Il concetto di "dimensionalità ludica" così come viene definito, poi, non può prescindere dalla quarta dimensione presente in molti giochi, ma non in tutti, esattamente come per gli amici X, Y e Z: il tempo. Può essere inteso come ritmo, e il buon **Parappa the Rapper** acquisirebbe così la sua dimensione! :). Un altro esempio è il tempismo necessario in **Super Mario World** per raggiungere questa o quella piattaforma, che possono sì muoversi lungo gli assi X o Y, ma anche sgretolarsi dopo una permanenza troppo lunga su di esse, o per schiacciare con un salto solo, ben calibrato, file intere di tartarughe. Azione, tra l'altro, premiata dal gioco con bonus vari. Aggiungerei come esempio, piuttosto calzante credo, la prova del salto in lungo di **Track'n'Field**: che dimensione si controlla, se non quella del tempo, per raggiungere i fatidici 40°-45° necessari a battere i record? Il tempo, inteso come rappresentazione realistica del passaggio tra giorno e notte, è stato implementato in tanti giochi. In **Zelda: Ocarina of Time** o in **Shenmue** ci sono situazioni che si è costretti ad affrontare o è possibile risolvere solo con determinate condizioni temporali. Tutto previsto dalla loro meccanica di gioco.

Saluti.

Samuele "Aichoo" Deli

Onniscrivente Samuele, qui di seguito trovi le risposte al tuo domandismo:

*1) La tua osservazione, seppur legittima, nasce da un fraintendimento. La dimensionalità ludica è riferita infatti proprio alle dimensioni sulle quali il giocatore ha il controllo. Per chiarirlo ti rimando alla conclusione della definizione data al tempo: "La dimensionalità ludica è uno degli strumenti. Definisce infatti alcune delle **azioni eseguibili** dal giocatore". Allora perché, dirai tu, non parlare direttamente di "azioni eseguibili" nella prima definizione, invece di riferirsi al "numero di dimensioni che il giocatore deve valutare al momento di agire"? Semplice: perché la dimensionalità ludica vuole fare riferimento al range di scelte che il giocatore ha concretamente a disposizione, così da calcolare il numero di valutazioni che deve effettuare al momento di agire. Spiego: in **Super Mario World** il giocatore ha, tra gli strumenti a disposizione, la possibilità di sgusciare una tartaruga. Se in un dato momento non c'è una tartaruga su schermo la situazione non cambia: lo sgusciamento rimane uno degli **strumenti** del gioco. Al contrario: in **Super Mario World** il giocatore può saltare. È un suo strumento. Ma se in un determinato livello il giocatore sa "con certezza" di non poter saltare (immaginiamo un lungo corridoio con degli spuntoni poco sopra la testa di Mario), allora il salto, benché ancora strumento, non rientra tra gli elementi che il giocatore dovrà valutare. Puoi anche dimenticarti del tasto. E così la dimensionalità ludica, nonostante tu possa virtualmente saltare, non valuta l'asse del salto. Si tratta di una sottigliezza,* ma in caso ci si accinga a teorizzare è necessario valutare in anticipo ogni evenienza. Insomma: non solo è un lavoro inutile, ma è anche cervellotico. Pausa. Un sorriso…

2) Perché la dimensionalità ludica deve prevedere al suo interno anche il tempo? La dimensionalità ludica è volutamente pensata per valutare solo le 3 dimensioni spaziali (così da favorire anche il parallelo con la dimensionalità tecnica) ed è oltretutto solo uno degli *strumenti*, che a loro volta sono solo uno dei 5 elementi che compongono le *meccaniche di gioco*. Il tempo può quindi rientrare tra gli strumenti (dove il gioco lo prevede) ma sempre in maniera indipendente dalla dimensionalità ludica, che è solo un piccolo elemento di un impianto molto complesso.

***Space Invaders**, Taito, 1978. Uno degli esempi portati in occasione del **TFP** dedicato alla dimensionalità ludica, cui ha fatto seguito un cospicuo numero di missive. Semplice volontà di chiarimenti per la scarsa qualità dell'articolo o reale interesse dei lettori nei confronti della teoria del videogioco? Ed eventualmente: perché la teoria del videogioco esercita questo fascino selvaggio sui lettori di **SC**?*

e Liquid il super cattivo di turno, nel sequel siamo noi contro noi stessi a lottare per mantenere i nostri ideali, fino alla fine. Un'altra barriera è stata rotta, un capolavoro, qualcosa in grado di aprire le menti e di rafforzare l'individualismo, è entrato nelle case di tutti. Interessante sarà vedere la direzione del nuovo metal gear. Ormai non si può più tornar indietro. Il *Fight Club* dei videogiochi è arrivato. Che la massa diventi una massa d'individui singoli e differenti.
Gianluca Sighinolfi

METAL GEAR PLAYGROUND - 3

Caro Ivan,
in occasione della vostra imminente analisi del capolavoro di Kojima, **Metal Gear Solid 2** (di cui sinceramente pensavo vi foste dimenticati visto che l'avevate annunciata un po' di tempo fa) *[non ci siamo dimenticati. Proporremo l'analisi dopo l'estate, quando un numero più cospicuo di persone avrà verosimilmente giocato* ***MGS2****, ndIvan]* vorrei suggerirvi un'interpretazione interessante quanto semplice a cui spero non siate già arrivati (rendendo così inutile la mia e-mail).
La mia interpretazione si basa su una delle caratteristiche fondamentali di **MGS2**, cioè la tendenza di Kojima a giocare e a prendersi gioco dell'utente: Kojima presenta, generando un hype spaventoso, il seguito di uno dei migliori giochi di sempre, ci fa vedere foto, filmati, ci fa provare demo e ormai pensiamo di sapere tutto sul nuovo titolo di Snake. Poi finalmente andiamo a comprare il gioco, giochiamo per circa un'ora (e fin qui tutto come previsto) e come un fulmine a ciel sereno tutto ci crolla addosso: chi diavolo è questo Raiden? E che fine ha fatto il buon vecchio Snake? *[inizio spoiler]* Dopo qualche minuto lo incontriamo sorpresi sotto le spoglie di Iroquois Pliskin (che tra l'altro assomiglia a McGyver). *[fine spoiler]* Cosa sta succedendo? Ebbene ecco la mia teoria: Raiden non è altro che il videogiocatore stesso. No, non è la solita immedesimazione giocatore-personaggio, è qualcosa di più: la figura di Raiden è modellata perfettamente sull'immagine del videogiocatore, specialmente l'appassionato di **MGS**. Il nuovo eroe di **Metal Gear Solid** si è sottoposto allo stesso Virtual Training che noi tutti conosciamo molto bene (vengono addirittura mostrate le immagini del VR nel filmato), anche se rivelerà poi di avere già avuto esperienze sul campo (ma queste sono esigenze narrative); con il suddetto allenamento ha coperto sia gli eventi di Shadow Moses che quelli del Tanker a New York. Nelle fasi avanzate di gioco *[inizio spoiler]* si scoprirà poi che l'incidente terroristico della Big Shell altro non è che un enorme palcoscenico allestito dai Patriots al solo scopo di portare a termine il progetto S3 *[fine spoiler]*. L'interpretazione viene fornita dal gioco stesso: Ocelot ad un certo punto dice che chiunque, data la giusta storia e la giusta situazione, può calarsi nei panni di Snake e che anche dei novellini possono combattere come soldati esperti. Non è forse questa la stessa situazione in cui ci troviamo noi giocatori, cresciuti a pane e VR? Kojima costruisce un copione, un'ambientazione, e noi non facciamo altro che recitare la parte da lui scritta appositamente (non importa quanto noi possiamo creare diversivi nell'esperienza ludica, il succo è sempre quello), proprio come Raiden recita il ruolo assegnatogli dai Patriots. Il Colonnello si rivelerà poi essere niente altro che la materializzazione delle aspettative del povero Raiden, che coincidono poi con quelle del videogiocatore. "Spegni la console, adesso!", ci dice, e poi ancora "A pensarci bene hai giocato per molto tempo, non hai altro da fare nella vita?" e via così. *[inizio spoiler]* Il giocatore vive così un doppio inganno: l'inganno dei Patriots ai danni di Raiden e quello di Kojima ai danni del giocatore. Il gioco stesso è un inganno, non per la trama, complicata, ricca di risvolti inaspettati e repentini voltafaccia, ma proprio perché fino alla fine (e forse anche oltre) il giocatore crede di aver preso parte ad un'avventura vestendo i panni del protagonista, e restando in un certo senso nascosto e al sicuro, mentre in realtà vive (nel vero senso della parola) una farsa studiata *appositamente* per lui *[fine spoiler]*. In genere, nei giochi di questo tipo, l'identificazione del fruitore col protagonista è forte, ma il giocatore è sempre "nascosto": la storia narra le vicende dell'eroe di turno, non del giocatore stesso. Ed è proprio per questo che la figura di Raiden non ha riscosso molto successo (almeno al primo impatto), perché Snake era per noi un riparo, un conforto: Snake è cool, è forte e sa sempre come cavarsela; Raiden al contrario è spaesato, circondato da dubbi e proprio così ci sentiamo noi nei suoi/nostri panni.
Da tutto ciò si spiega la maggiore rilevanza data all'episodio Plant su quello Tanker, che rappresenta a mio avviso un "contentino" ai fan di Snake, che probabilmente non avrebbero acquistato con la stessa fiducia il capolavoro Konami. **Metal Gear Solid 2** è quindi un caso più unico che raro, un gioco in cui non impersoniamo il protagonista ma per una buona volta *siamo* i protagonisti, e chi capirà questo capirà anche la monumentalità e la genialità dell'opera di Kojima. Mi sorge solo un dubbio. Non è che i Patriots sono Kojima e il vero scopo di **MGS2** non è quello di vendere (e arricchire Konami) ma quello di trasformarci tutti in cloni del serpentone, o meglio di controllare le nostre emozioni, le nostre coscienze (S3 plan)?
Spero di non avervi annoiato troppo e comunque non vedo l'ora di leggere la vostra analisi del titolo Konami.
Un saluto
Onez

> "**Metal Gear Solid 2** è quindi un caso più **unico** che raro, un gioco in cui **non impersoniamo il protagonista** ma per una buona volta **siamo i protagonisti**, e chi capirà questo capirà anche la **monumentalità** e la **genialità** dell'opera di Kojima"
>
> Onez

Tra i tanti titoli che ho avuto modo di giocare in vita mia, uno in particolare è rimasto impresso nei miei ricordi. Era **Legend of Kartia**, un simulation RPG discreto, ma decisamente migliorabile; eppure l'ho molto gradito. L'impianto di gioco era abbastanza austero (notare che **Final Fantasy Tactics** era già uscito da due anni…), ma gli splendidi ritratti dei personaggi (ad opera del supremo Yoshitaka Amano), la loro caratterizzazione psicologica, che li rendeva decisamente sopra le righe e li coinvolgeva in una trama appassionante e mai scontata, le musiche che mi ritrovo a canticchiare ancora adesso... Tutto questo ha reso il titolo Atlus un'esperienza estremamente gradita. E qui mi sorge un dubbio. Sono un sostenitore della tesi videogiochi = arte, e condivido le opinioni espresse in merito tanto da Filippo quanto da Eleathar (Playground di **SC**92). Quindi: un videogioco "artistico" suscita emozioni, offre mondi in cui vale la pena di vivere. Ok, qui tutto apposto. Ma come dobbiamo considerare un titolo che offre una trama dispensatrice di emozioni, un mondo talmente ben caratterizzato da sembrare "vivo", ma un gameplay carente (vedi **Legend of Kartia**)? E ancora. Il vg, di per sé, è un contenitore di diverse forme artistiche. Ma questo fatto è sufficiente a considerarlo "un'opera d'arte?" Bah, l'unica cosa che posso dire è che la parola "giocare" (nel contesto di queste pagine) è utilizzata in maniera, a mio avviso, errata. In effetti, giocare ad un vg significa interagire con un ambiente alternativo, una dimensione con le sue (più o meno numerose o complesse) regole. Il fatto che questa pratica sia svolta a scopo ricreativo (?), ha fatto in modo che le venisse affibbiato un termine che, tutto sommato, può risultare annichilente.
Infine, i due argomenti da me esposti ci azzeccano fra di loro? Francamente non ne ho idea, ma visto che i miei tre neuroni sono in fase di surriscaldamento, non mi resta che congedarmi scaricando su di voi l'oneroso compito di venire a capo della questione.
Darknessheir
(darkness_heir@hotmail.com)
Un videogioco con una "trama dispensatrice di emozioni" ma "un gameplay carente" è come un film con dialoghi divertenti ma una trama soporifera? O come un brano musicale con una linea melodica struggente ma un bassista epilettico? Oppure come un libro interessante ma stampato con inchiostro viola su pagine nere? Mistero. Lasciamo queste domande a fermentare su ***Playground****, in attesa che qualcuno, al ritorno dalle vacanze, sappia farne una bella bottiglia di Brachetto..*

Darknessheir, in **Super Console** 93, si chiede se il videogioco potrà o meno affermarsi come medium culturale o artistico nonostante la "massa ignorante" che lo foraggia. Credo che quando si parla di medium non si possa mai escludere la massa. Un medium per pochi eletti difficilmente sopravvive, e credo anche che la massa, quando viene a contatto con un medium, sia sempre ignorante, in senso buono ovviamente. Il fatto che il lettore medio di **Super Console** abbia una conoscenza del videogioco e di ciò che lo riguarda, marketing e altro, superiore alla media, gli permette di apprezzare maggiormente tutto

ciò che questo gli offre, esattamente come un appassionato di cinema capisce, e non subisce passivamente, le tecniche utilizzate dai registi per esprimere questo o quel concetto, questo o quello stato d'animo. Lo stesso vale per la letteratura, poesia e prosa, la televisione, la musica e via dicendo. Quest'introduzione per dire che la massa, o meglio la conoscenza del medium che ha la massa, non è importante quanto la fruizione dello stesso. Il videogioco, innanzitutto, deve "sopravvivere" e poi "essere capito". Tralascio il discorso artistico del videogioco: bisognerebbe prima capire cosa intendiamo per arte. Il punto di vista culturale mi incuriosisce di più. Secondo me non è ancora maturo per essere considerato medium culturale e questo per un suo grosso limite: i contenuti. Esiste un cinema di semplice intrattenimento, un cinema impegnato, un cinema di denuncia: oltre ad essere mutevole come mezzi espressivi, ma questo lo è anche il videogioco, è mutevole di contenuti. È una caratteristica comune dei media. Il mezzo serve a comunicare qualcosa, ma il videogioco si preoccupa solo di divertire, e certe volte non la fa neanche bene, É quindi contaminante la cultura, ma non ancora suo strumento. Per adesso, almeno. Ma siamo sicuri che sia uno sviluppo gradito? Oppure ci accontenteremmo che il videogioco venga, nella sua sola valenza di intrattenimento, semplicemente non sottovalutato, come è, rispetto al cinema, alla TV, alla letteratura, alla musica?
Saluti
Samuele "Atchoo" Dodi

BREVI DA PLAYGROUND

Caro Ivan,
volevo riabbracciare il discorso del gioco online, in particolare su **Final Fantasy XI**, visto e considerato che tra poco tempo riusciremo finalmente a capire se l'attesa sarà stata ripagata o meno. Sul numero di aprile sono state riportate le tariffe necessarie per divertirsi con il gioco in questione. Facciamo un rapido calcolo: acquisto del gioco = 70€, abbonamento mensile 11€, creazione personaggi 1€ . Mediamente un giocatore passa circa 20 ore al mese davanti ad un videogioco (purtroppo per impegni di lavoro non è il mio caso) quindi circa 20€ di tariffa telefonica (sempre mensile), aggiungiamo a questo 20€ mensili di canone (che al posto di scomparire il settembre scorso, come giurato da Telecom, è invece aumentato), e il piatto è pronto: salasso all'italiana. Calcolando che molti sono contenti perché dicono di avere un esperienza infinita, altri no: facciamo una media gioco di 6 mesi (bisogna sempre calcolare le variabili, no?), e quello che ne viene fuori e che il gioco ci costerà 377€!!!

Super Console *sta valutando l'opportunità di realizzare un supplemento mensile dal titolo "Tutti economisti con i VG". Ma nel frattempo, trovandomi qui per caso, se permetti gioco anch'io con le cifre. Vediamo… Troppi 20€ per 20 ore di collegamento. Non dovrai collegarti con i server giapponesi, non preoccuparti. Poi ingiustificati i 20€ di canone. Non hai il telefono e vuoi farti installare una nuova linea solo per* ***FFXI****? No, non mi pare attendibile. Andiamo, sembra il conto spese di un funzionario statale. A questo punto varrebbe la pena di aggiungerci anche l'usura poltrona…*

Scusate ma non mi entusiasma proprio questa situazione. Probabilmente i costi da voi riportati sul n° 91 in Giappone non fanno clamore, anche perché un impiegato medio guadagna 4.000€ al mese (non consideriamo per un momento il differente costo della vita nel paese del Sol Levante).
In più con l'online gaming e con lo sviluppo delle vie di comunicazione in genere sono molto più avanti di noi. Questo quindi vuol dire che quando il gioco arriverà da noi (?), che siamo più indietro tecnologicamente su tutti i fronti, costerà ancora di più (come tutto quello che riguarda i videogiochi. Es. Xbox, il più caro in tutto il mondo si trova da noi). Ma allora, vi sembra giusto che si debba sborsare tutti quei soldi per un gioco? La gente dirà: sì, perché è un gioco infinito, con un sacco di sorprese nascoste, cose nuove tutti i giorni… e chi se ne frega!!!
Manuel Danesin
Aspetto di vedere quali saranno le vostre posizioni quando uscirà ***Winning Eleven Online****.*

Ciao, vorrei rendervi partecipi di una sensazionale scoperta: **ICO** è una metafora della vita di un adolescente. Infatti, un ragazzo passa buona parte della propria vita a cercare di uscire con una ragazza (il cui modo di fare risulta molto spesso incomprensibile) facendo, letteralmente, i salti mortali per lei. Appena si distrae, c'è subito pronto qualcuno che cerca di soffiargliela!
Adriano Bellafante

Arte e videogames, contenuto e sostanza, siamo sicuri che siano la stessa cosa? Il demente pigia il tasto martellando come un forsennato, oppure ha un'altra scelta: bavetta alla bocca, se ne sta imbambolato davanti allo schermo a farsi consumare dall'opera di genio. Polemica, sterile ed inutile, tanto a che serve, ancora mi diverto, veramente. Voi vi divertite?
Andrea Di Fabio

Io mi sono scelto la poltrona comoda e ho poggiato il pad a terra. E mi sono divertito. Abbastanza.
PS: È che avevo dimenticato i pop-corn. Senza pop-corn mi cala l'atmosfera. Con i pop-corn, invece, mi si lordano le mani e mi diventa viscido il pad. I limiti del videogioco nei confronti del cinema?

Ciao Ivan, sono Enrico. Volevo dare un mio breve commento alla tua risposta ad Angelo Di Biase per **MGS2**. Mi fa piacere che ci sia qualche mente che tenti di portare delle evoluzioni nei videogiochi, ma direi che non fa piacere spendere 67/72€ per un "film". Allora esco e mi noleggio una videocassetta. Secondo me la parte giocata deve sempre essere nettamente prevalente. Ciao.
Enrico
Il problema non sono coloro che, legittimamente, non apprezzano l'approccio di ***MGS2****, quanto coloro che, non gradendolo, ritengono arrogantemente che videogiochi del genere non debbano esistere.*

Ciao, ho 25 anni e videogioco da quasi 10 anni, vi scrivo perché ho appena acquistato una copia della versione PAL di **Final Fantasy X**. Volevo farmi sentire per dire a quelli della Square Europe che sono soltanto dei BUFFONI! Ma cavolo, non sanno neanche convertire un gioco come dio comanda??? Perché non c'è quella benedetta opzione per i 60 Hz, perché noi Europei ci dobbiamo sorbire quelle maledette bande nere, perché devono ROVINARE uno splendido gioco in questa maniera, perché chi fa le conversioni non si dà una svegliata??? Personaggi bassi e grassi che sono quasi ridicoli confrontati con la versione NTSC… io mi domando, ma la Sony non fa niente? Non comprerò mai più un gioco della Square perché non ho più voglia di farmi prendere in giro da della gente che non sa fare il suo lavoro! Gente che guarda di più al suo portafoglio piuttosto che a convertire giochi in maniera decente!!! Sarebbe meglio che alla Square Europe si dessero una svegliata, la gente si è rotta le p***e di essere presa in giro.
Cantoni Claudio
Mi piacciono i commenti composti ed equilibrati… In ogni caso: la questione 60Hz, a detta di Square, ha a che fare con l'impossibilità di inserire su disco anche il parlato sincronizzato con i 60Hz, visto che [mano che ruota la manopola dello stereo, Pearl Jam a tutto volume, Ivan che muove la bocca ma non sembra emettere alcun suono, trascorrono 10 minuti, mano che ruota al contrario la manopola dello stereo, volume a zero] e questo può fare comprendere a tutti chi abbia veramente ragione…
Grazie Square. Un saluto. Alla prossima…

Cut&Paste

"Per arrivare in occidente le opere giapponesi devono passare da un adattamento molto scrupoloso: bisogna cambiare i nomi dei personaggi in nomi idioti o privi di significato, bisogna comporre delle sigle truzze da sostituire a quelle originali, bisogna cambiare la confezione e i libretti di istruzione perché troppo belli e inadatti a noi idioti occidentali"
Dal forum di Gameplus.it

"Trovo l'editoriale di Super tedioso, inutile, superfluo, da atteggiamento tipo "leggimi, che ti dico io come gira il mondo". Non mi piace. Ribadisco, o lo si elimina, oppure lo si rende più simpatico, più vivo, meno spocchioso. Un noto poeta italiano diceva: "...io non ho la parola che squadra il mondo..."'"
Dal newsgroup it.comp.console

"Non chiederci la parola che squadri da ogni lato
l'animo nostro informe, e a lettere di fuoco
lo dichiari e risplenda come un croco
perduto in mezzo a un polveroso prato"
Eugenio Montale

"Nel 1997, gli effetti più preoccupanti sono stati registrati a carico di 700 bambini giapponesi, portati d'urgenza all'ospedale. Molti soffrivano di "attacchi epilettici indotti otticamente" dovuti alla visione di lampi di luce prodotti in un videogioco Pokémon trasmesso dalla televisione"
Dall'articolo "Videodipendenza: non solo una metafora", Le Scienze

"Dopo aver finito mgs2 ho accusato un lieve dolore all'altezza del deltoide: dopo avere tenuto in mano il joypad per 45 minuti senza muovere le dita mi stava creando delle disfunzioni cardiovascolari!"
Dal forum di Console Network

"Emulatori di console PSX attuali"
Descrizione del newsgroup it.comp.software.emulatori.console-recenti su Virgilio

"Cmq pur non apprezzando molto Marcello Cangialosi lo considero anni luce migliore rispetto al Fulco. Scusate ma riuscite a stargli dietro quando leggete The First Place?"
Dal forum di Alternative Reality

"Alcune di queste fotografie, inoltre, hanno creato non poche perplessità tra i fan di casa Nintendo, visto che l'impatto audiovisivo non appariva esaltante"
Dall'anteprima di **Super Mario Sunshine** di NextGame.it

"Il problema di SUPER è il costo (ben 4 EURO) paragonato al numero di pagine, questo mese 98 lo scorso addirittura circa 70, è un FURTO!!!!"
Dal forum di Gameplus.it, in rifenmento a **Super Console**, rivista da anni fissa su 100 pagine.

"Scusate ma Super Console, che io prendo mensilmente, non vi pare che soprattutto nella posta sembra che ci sia della gente veramente fissata con i videogiochi e continua a parlare di cose, che non sa neanche lui cosa siano, tipo la massa, la globalizzazione, new economy e altre stronzate che leggo lì. E anche le risposte, soprattutto di Marcello, non siano un po' troppo serie e che prendano i videogiochi troppo sul serio. Io in quel giornale ho trovato sempre, nella posta, un po' troppa di fissazione, cmq non smetterò mai di prenderla"
Dal forum di PS2.it

"Vorrei avere un dio, vorrei avere un dio, per non pensare che i videogiochi sono tutto"
Da "Vorrei avere un dio" di Bugo, dall'album Sentimento Westernato

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Perché i giochi per PlayStation2 costano al chilo più del caviale mentre quelli per PC molto meno pur essendo il processo creativo/produttivo non dissimile?

A *La differenza dipende fondamentalmente dal fatto che il PC, al contrario delle console, è un sistema "aperto" e pertanto le software house non sono tenute a devolvere parte dei loro introiti ai costruttori dell'hardware sotto forma di royalty (diritti). Poi è chiaro che gli sviluppatori per PC godano anche di altre agevolazioni che abbattono i costi di sviluppo, come l'esenzione da un accurato beta testing (invece imposto su console per ottenere l'approvazione da parte del costruttore dell'hardware). Tanto al limite si fa la patch…*

Q E' prevista una conversione per il mercato europeo (o almeno americano) di **Zettai Zetsumei Toshi**? E per che periodo? Nella recensione del mese scorso non vi siete pronunciati in merito.

A *Al momento non è prevista alcuna conversione per il mercato PAL oppure americano del bel "simulatore tellurico" di Irem (né, aggiungiamo, dell'interessante sparatutto sottomarino **Underwater Unit**, sempre di Irem). Ciononostante coltiviamo la speranza che l'etichetta Fresh Games di Eidos renda onore al suo statuto e si adopri per guadagnarne i diritti di distribuzione in Occidente. Di certo lo meriterebbe più di **Mr Mosquito**.*

Q Magica redazione di **Super Console**, sono un grande fan della saga di **Final Fantasy**, ma intesa come gioco off-line, mi spiego? Per piacere, ditemi che mamma Square continuerà a sfornare capitoli extra-rete!

A *Assolutamente sì. E' già stato confermato che il dodicesimo capitolo della saga di Sakaguchi sarà un classico RPG off-line e che è attualmente ai primi stadi dello sviluppo. Probabilmente includerà funzioni di supporto e guida in linea tanto per dare un senso al portale PlayOnline, ma per il resto sarà giocabilissimo anche dalla vetta del Tibet. **Final Fantasy XI Online**, è bene precisarlo, è un progetto a lungo termine destinato a permanere sulla rete per un periodo superiore a quello intercorrente fra le commercializzazioni delle varie edizioni del franchise Square. Se mai uscirà un nuovo **FF** online, non sarà certo prima del lancio di PlayStation3, ad occhio e croce, e nel frattempo Square non può certo vivere di **World Fantasista** e roba simile.*

Q Gentilissima redazione di **Super Console**, vorrei sapere quali sono i requisiti ideali di un buon game designer. Vi sono delle conoscenze tecniche minime richieste? Se sì, quali? Per farvi un esempio: Shigeru Miyamoto in persona, è anche un programmatore e/o un grafico? Insomma, per poter emergere ed essere considerati dalle software house possono bastare ottime idee e capacità di esprimerle e di applicarle? Se io ho in realizzato nei minimi particolari una sceneggiatura completa di un videogioco (storia, personaggi, regia, disegni degli ambienti) quali sono i passi da fare per rendere concreto il mio progetto?

A *Difficilmente le software house prendono in considerazione documenti di design inviati loro da un ignoto game designer-wonnabe. Triste, ma è così. In un'industria ormai profondamente mutata rispetto agli anni '80, per assurgere al rango di game designer, oltre ad avere le doti a cui fai riferimento, bisogna attraversare un'oziosa gavetta che dal beta testing si arrampica (solo se sospinta da manifesto talento) lungo la scala gerarchica che conduce allo scettro del potere creativo di cui godono Miyamoto & Co. Fateci caso, quanti game designer giovani e alla loro prima esperienza assoluta nell'industria conoscete? Zero. Quante offerte di lavoro per game designer (piuttosto che per programmatori in C++ o lavavetri) avete letto su Edge? Zero. E' evidente che in futuro le cose dovranno necessariamente cambiare. Miyamoto non è immortale e prima o poi qualcuno dovrà prendere le sue redini creative. Da qui nasce l'esigenza per l'industria di investire nel futuro, di gettare le basi per la propria sopravvivenza sempiterna stringendo rapporti e favorendo la moltiplicazione con/di realtà accademiche ad hoc. Alcune università americane, inglesi e giapponesi offrono già da qualche anno corsi specifici di game design, modellazione 3D, animazione e quant'altro serva a formare i creativi del futuro. Anche in Italia la comunità accademica si è da qualche tempo attivata in tal senso allestendo corsi come quello di "Teoria & Tecnica del Videogioco" tenuti dal nostro Matteo Bittanti presso la Nuova Accademia delle Belle Arti di Milano (www.naba.it).*
Alternativamente alla strada universitaria è possibile seguire la via autodidattica ed autopromozionale. Programmatori in erba che si sono saputi distinguere armeggiando col Net Yaroze di Sony, ad esempio, sono oggi impiegati in team di sviluppo interni ad SCEE o altrove. Magari, un giorno, diventeranno game designer o capo-progetto, tutto dipenderà dal loro talento e dalla loro perseveranza. In ogni caso hanno messo un piede al di là della barricata. Ed è già tantissimo. Il Linux Kit per Playstation2, inoltre, rappresenta un altro portale di ingresso degno di attenzione…

Q Cari amici di **Super Console**, sono ormai ben cinque anni che vi seguo assiduamente dal magico momento in cui ho comprato la PlayStation 1. Adesso sono felice possessore della sorellina nera. L'unico cruccio riguardante la PlayStation 1 che purtroppo continua a pervadermi da due/tre anni è quello di riuscire a capire l'artista ed il titolo della canzone che si ascolta durante la sequenza in FMV iniziale di **Omega Boost**. Anche se da molti ritenuto un gioco acerbo, nonostante tutto il titolo di Polyphony è stato divertente ed ho desiderato finirlo solo per leggere il titolo di tale canzone nei crediti del gioco; ma, ahimè, il tanto agognato titolo non compariva. Potreste gentilmente illuminarmi sulla denominazione di tale canzone? Ve ne sarei molto grato.

A *Nella versione giapponese dello shooter Polyphony, il tema dell'intro non è altro che un brano dei Feeder dal titolo Shade, pubblicato nell'album Swim. Nella versione occidentale, invece, la canzone originale è stata sostituita con un pezzo del gruppo musicale Loudmouth dal titolo Fly. Entrambi i brani sono datati 1999.*

Q Ultimamente si fa un gran parlare in rete dell'eventualità che la versione PAL di **Tekken 4** contenga o meno un'opzione per i 50/60Hz. Fra rumori di conferma e di smentita non ci sto capendo più nulla! Potreste dissipare una volta per tutte i miei dubbi dandomi una risposta definitiva?

A *E' sul numero di novembre 2001 la "risposta definitiva" che cerchi. **Super Console** 86, anteprima di **Soul Calibur 2**, pagina 24, tredicesimo rigo: "Ah, per inciso, pare probabile l'inclusione [in **SC2**] dell'opzione 50/60Hz, presente sicuramente in **Tekken 4**."*
*Quel "sicuramente" non è messo lì a caso. Interpellati in merito con domanda secca e perentoria da parte del nostro inviato in quel di Namco, Giappone, gli sviluppatori di **Tekken 4** hanno risposto affermativamente senza esitazione e senza "sì, boh, forse, ora vediamo."*

Q **Halo** di Microsoft è superiore a qualsiasi altro gioco uscito fino ad ora per Playstation2?

A *A prescindere dal genere? No. Nell'ambito degli sparatutto in prima persona? Sì.*

Q Anche se siete una rivista PlayStation avrei una curiosità riguardante la "concorrenza". Le versioni PAL delle console Microsoft e Nintendo hanno un selettore 50/60hz nel menù di avvio? Se sì, collegando un cavo SCART, spariscono anche le famose bande nere? E ancora, questa opzione vale per la totalità dei giochi PAL in commercio?

A *Tanto la console Microsoft quanto quella Nintendo hanno un selettore 50/60hz. La prima nel sistema operativo, la seconda "nascosta", ma accessibile tenendo premuto il tasto B del controller all'avvio del sistema. Grazie al supporto del formato "ibrido" PAL60, su Xbox non è necessario utilizzare un cavo SCART RGB per godere dei 60hz (va bene anche il Composito o l'S-Video), mentre su GameCube sì (a patto che non si disponga di un televisore multistandard). Per quanto riguarda i giochi, tutti quelli Xbox sono 60hz compatibili, mentre non tutti quelli per GC lo sono (giochi come **WaveRace Blue Storm** e **Luigi's Mansion** vanno solo a 50hz, ma sono perfettamente ottimizzati).*

Q Considerato il diverso "tiro" di ciascuno dei titoli sottostanti, quale gioco di snowboard mi consigliate tra **SSX Tricky**, **Airblade**, **ESPN Snowboarding** e **Shaun Palmer's Pro Snowboarding**?

A ***SSX Tricky** senza ombra di dubbio. **Airblade** non è neanche un gioco di snowboard, quindi lo escluderei. **ESPN Snowdoarding 2002** non è da scartare a priori ma è necessaria pazienza, passione e dedizione per ricavare piacere ricreativo dalla sua impostazione simulativa. Discorso analogo per **Shaun Palmer's Pro Snowboarding**. Per farti un'idea più chiara ti consiglio di leggere le recensioni pubblicate sui numeri 86, 87, 88 e 90 di **Super Console**.*

[book] Mi Gioco il Cervello

In principio fu l'Homo Ludens, prima ancora dell'Homo Sapiens. Il gioco prima di tutto. Filosoficamente parlando, l'uomo si è dedicato al gioco prima ancora di dilettarsi con pollici opponibili e postura eretta. Il gioco come progetto per il perfezionamento dell'uomo, l'evoluzione come diretta conseguenza del *ludere*. Così avvenne nel passato, e così succede nel presente, in cui l'Homo Videoludens, precedentemente indicato con l'epiteto *nerd*, precede il sogno bagnato dei seguaci di McLuhan, il mitologico Homo Ultrasapiens Interconnectus.

Proprio l'uomo videoludico è il protagonista del libro di Alinovi, un saggio con un piede nella sociologia e l'altro sul joypad. Esperto videogiocatore e accademico in erba, il videogiocoso Francesco Alinovi mette un nuovo tassello nel mosaico dell'analisi dei videogiochi in Italia, fra lo storico Bittanti e la premiata ditta Colombo&Abruzzese, senza dimenticare il buonismo sempre entusiasta di Carlà. Dal punto di vista genealogico, **Mi gioco il cervello** è in realtà la reincarnazione della tesi di laurea di Alinovi, messa a nuovo e ripulita dai passaggi eccessivamente accademico-seriosi. Rimasto intatto, invece, l'approccio equamente diviso fra sociologia, semiotica e notti passate in compagnia di console prossime alla fusione. Piuttosto che prendere la strada maestra della monotematicità, Alinovi entra infatti nel backstage culturale dei videogiochi, proponendoci un tour in cinque capitoli, fra storia, tassonomie, intelligenze artificiali, videogames come new media ed effetti sociali della pratica videoludica. Tutto questo mentre i videogiochi veri e propri rimangono quasi sullo sfondo, nel mondo dell'implicito. L'autore sa bene che chi legge è cresciuto a pane, cartoni animati giapponesi e videogames; e quindi, a parte la dovuta carrellata storico-evoluzionistica-classificativa, si dedica prevalentemente alla filosofia intima del videogioco, a cosa cioè lo fa funzionare. Più contesto che testo, insomma. Il gioco come sintesi centripeta, come magnete culturale.

Naturalmente tutto ciò potrebbe intimidire i softcore gamer meno navigati. Ma i softcore gamer imberbi non leggono **R&B Cafe**. Discorso diverso per chi non si trova a proprio agio fra studi sulla comunicazione, sociologia e simile robaccia intellettualistica. Alinovi copia e incolla frammenti di Bateson, teoria dei giochi, Huizinga e, naturalmente, l'immarcescibile Caillois, con tanto di ipotesi di classificazione dei videogames come minestrone ben miscelato di agon, alea, mimicry e ilinx (vedi editoriale in **SC**91). Per alleggerire la portata, il tutto è condito da un buon numero di aneddoti e curiosità assortite, che magari serviranno anche a poco dal punto di vista della teoria che sottende il libro, ma che si fanno apprezzare alla grande in virtù della famosa sindrome da "forse non tutti sanno che..." di enigmistica memoria.

Lo scopo di **Mi gioco il cervello**, in due parole, più che un'apologia sociologica del videogioco, è un tentativo di evasione dalle sterili chiacchiere che sono troppo spesso il leit motiv dei discorsi sui videogiochi, provando a liberarsi dalla gabbia mentale asfittica del "videogioco perché mi diverte farlo" e ampliando un po' il discorso. Così si tenta di capire perché il gentil sesso rimane in gran parte refrattario ai videogames, perché gli studi sulle intelligenze artificiali devono moltissimo ai videogiochi o, ancora, qual è la risposta al più assillante quesito dell'umanità, ovvero: come dare una definizione di "videogioco"? Il punto d'arrivo, nonché una possibile risposta alla domanda di cui sopra, è la definizione di videogioco cui giunge Alinovi. Il videogioco come ipertesto o, meglio ancora, come ultratesto che ingloba e fagocita tutti gli altri media. Il gioco come versione aggiornata digitale interattiva dell'opera totale wagneriana.

Concludendo, **Mi gioco il cervello** è un'abbuffata di sguardi, teorie e studi sul mondo videoludico. Anche considerando il fatto che Alinovi rinuncia in molti casi a spingere l'acceleratore sulle possibili conclusioni delle teorie esposte e che il libro, per motivi cronologici, non è aggiornato ai 128bit (Dreamcast a parte), **Mi gioco il cervello** rimane comunque un ottimo saggio, ben realizzato, di qualità non comune in Italia. Del resto l'ambizione di Alinovi è ben chiara: il saggio sul videogioco come punto d'incontro fra Umberto Eco e Lara Croft, fra strutturalismo e platform, fra ricerca sociale e sala giochi.

Scheda informativa
Autore: Francesco Alinovi
Editore: Liocorno
Lingua: Italiana
Anno: 2000
Pagine: 222
Prezzo: 12,91 €

[cd] Chrono Cross Original Soundtrack

Pochi, pochissimi secondi: è questo il tempo sufficiente per accorgersi che la colonna sonora di **Chrono Cross** è qualcosa di assolutamente speciale, qualcosa che va ben al di là di ciò a cui gli accompagnamenti musicali per videogiochi ci hanno abituati nel corso degli anni. È vero che di compositori estremamente capaci se ne possono contare ormai parecchi, nel settore videoludico. È vero che le softco danno sempre più importanza alla sezione audio dei loro prodotti, in particolar modo quando si tratta di giochi di ruolo, ed è anche vero che la musica per videogame si è evoluta con grande rapidità, raggiungendo vette qualitative di tutto rispetto, a volte persino sensazionali. Ma è altrettanto vero che Yasunori Mitsuda è un autentico caso a parte, che il suo talento rende le sue opere a dir poco uniche, che la sua capacità di tradurre in musica le emozioni che una data situazione deve essere in grado di comunicare non ha pari, attualmente. Il che ci porta alla colonna sonora di **Chrono Cross**, che della produzione di Mitsuda costituisce il fiore all'occhiello e che, incidentalmente, è con tutta probabilità il miglior soundtrack mai composto per un videogioco. Un'esagerazione? Non necessariamente, una volta realizzata la grandezza di ciò che il compositore nipponico è riuscito a fare con questa sua opera. In breve, Mitsuda ha spinto le sue melodie oltre il tradizionale ruolo che una colonna sonora dovrebbe avere nell'ambito di un RPG, facendo dei suoi temi musicali il vero elemento portante di ogni locazione, di ogni schermata, di ogni singolo istante dell'avventura, il cui ricordo torna alla mente del giocatore in forma sonora prima ancora che in veste grafica. Addirittura, l'impressione che l'intero gioco sia stato costruito a partire dalla sua anima musicale è fortissima, tanta è la coesione tra l'atmosfera e lo spirito di **Chrono Cross** e le note con cui Mitsuda è andato a dar loro una vitalità, un'energia, insomma una "solidità" che non trova riscontro in nessun altro videogioco. Si tratta di un'impressione eccessiva, è ovvio, che testimonia comunque l'elevatissimo peso rivestito dalla colonna sonora nell'economia dell'avventura, della quale le melodie non si limitano a sottolineare i momenti chiave, esaltandone invece tutti i frangenti, dai più importanti a quelli meno significativi (ammesso che ce ne siano, in un prodotto intenso e coinvolgente come **Chrono Cross**). Continuità e varietà sono le chiavi di lettura dei 3 CD che compongono il soundtrack, chiavi apparentemente in contrasto che Mitsuda è riuscito ad accordare in maniera sorprendente, passando da un mood all'altro di brano in brano e mantenendo comunque un'armonia che sembra fare della colonna sonora un unico pezzo, fluidissimo e privo di incongruenze nel suo equilibratissimo scorrimento. Il tono generale è molto più leggero di quello solitamente adottato da Mitsuda, dato che **Chrono Cross** punta moltissimo su atmosfere scanzonate e soluzioni grafiche che suggeriscono gaiezza e levità, ma il compositore nipponico si permette comunque di apportare continue variazioni sul tema rimanendo sì in linea con l'impronta di massima da lui scelta, ma tentando tutta una serie di approcci completamente diversi tra loro ed invariabilmente efficacissimi. Le influenze etniche, l'uso estensivo e variegato della chitarra acustica e del pianoforte, il ricorso ai tenui cori di sottofondo e l'immancabile chiusura con un brano cantato, praticamente obbligatoria per un RPG di origine nipponica, portano l'impronta inconfondibile di Mitsuda e trasmettono sensazioni ineguagliabilmente vivide, assai difficili da dimenticare. È da annotare, tra l'altro, anche l'ottima qualità degli strumenti forniti a Mitsuda dallo staff tecnico, in netta controtendenza con i risultati appena sufficienti generalmente conseguiti da Square in questo campo. Come a dire che, quando si tratta di aiutare un genio, qualche sacrificio in più si finisce per farlo volentieri...

Scheda informativa
Autore: Yasunori Mitsuda
Editore: DigiCube (SSCX 10040) [Giappone]
Anno: 1999
Note: 3 CD, 25 (69:40) + 26 (59:50) + 16 (53:21) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities No. 7: Titoli e azioni

Family Computer Network System

Per quanto non si tratti del primo tentativo di fornire ad una console servizi on-line (già agli inizio degli anni '80 si era sperimentato un archivio telematico da cui scaricare giochi per Atari 2600), il Family Computer Network System è senza alcun dubbio quello dai fini più singolari. Frutto di un accordo del 1988 tra Nintendo ed alcuni istituti di credito giapponesi, il Famicom Network System è stato pensato per fornire alle famiglie giapponesi un metodo immediato e veloce per amministrare le proprie finanze. La periferica che consentiva all'8bit Nintendo di collegarsi alla rete si chiamava Dataship 1200 ed era stata progettata in modo da incorporarsi con la parte superiore della console. All'interno di essa era presente un modem a 1200 baud ed un'interfaccia destinata ad ospitare apposite data card. In queste schede era contenuto il software necessario per la gestione dei dati finanziari che andava inizializzato con i dati e la password del correntista. Ogni banca coinvolta nel progetto aveva distribuito un proprio set di card che si differenziavano a seconda dei servizi offerti. Questi erano costituiti principalmente dalla gestione remota del proprio conto corrente e dalla compravendita di azioni. Oltre al Dataship 1200, il Communicator Adapter Set comprendeva anche un pad (da connettere alla porta d'espansione) dotato di una tastiera numerica per facilitare l'inserimento delle cifre. Allettata dalle potenzialità del modem, Nintendo ha tentato di sfruttarlo per applicazioni più propriamente ludiche cercando di includere un servizio on-line nel suo Super Mario Club. Dopo una breve fase sperimentale, il progetto è stato però cancellato. Attualmente il Communicator Adapter Set ha solo un valore meramente collezionistico in quanto non è impiegabile al di fuori del network bancario per cui era stato ideato.

(a sinistra) L'ingresso al network del Super Mario Club avveniva inserendo nel lettore questa scheda dorata, ormai divenuta un soprammobile costoso.

Si vocifera che Konami fosse intenzionata a realizzare giochi on-line compatibili con il Dataship 1200.

Famicom Titler

Sebbene Nintendo si sia dimostrata sempre molto gelosa dei suoi prodotti, nella prima metà degli anni '80 ha concesso a Sharp la possibilità di realizzare su licenza delle versioni alternative della propria console a 8bit. Prodotti insoliti, quali fusioni tra il Famicom e il Disk System (Twin Famicom), televisori con console incorporata (My Computer TV C1) e persino una titolatrice video basata sull'hardware del Family Computer Nintendo. Chiamata Famicom Titler, offriva un sorprendente numero di caratteristiche per essere uscita nel lontano 1984. Oltre alla possibilità di inserire scritte in caratteri romani ed ideogrammi, era disponibile una collezione di clip art con cui abbellire i propri filmini casalinghi. Se nel catalogo di disegni non vi fosse nulla di adatto ai propri bisogni, era possibile realizzarne di nuovi per mezzo di un touch pad simile a quello presente sui personal computer. Quest'ultimo veniva impiegato per mezzo di una penna di plastica, riponibile in un apposito vano della console una volta terminato il lavoro. La presenza di uno slot per le cartucce, di due joypad e della presa di espansione assicurava inoltre la compatibilità con software e periferiche del Famicom.

Dal punto di vista collezionistico, il Famicom Titler è un oggetto particolarmente ambito in quanto è stato prodotto in un numero ridotto di esemplari. Curiosamente, il Famicom Titler è l'unico Famicom dotato di uscita (ed ingresso) S-Video.

A coloro che fossero interessati all'acquisto del Famicom Titler rammentiamo che essendo una macchina pensata per il mercato giapponese accetta solo lo standard video NTSC. Se volete sperimentare le sue funzioni di videotitolazione assicuratevi pertanto di avere apparati audiovideo compatibili con questo formato.

Come in tutti i Famicom prodotti da Sharp, nella parte superiore dei pad è stato stampato un numero che permette di identificare rapidamente il giocatore. Notare inoltre i vani laterali in cui possono essere riposti dopo l'uso.

Da Compy la convenienza è di rigore.

Vince il tasso zero!

NOVITÀ

PC Acer Aspire 80 5H (35.85)

• Processore Pentium 4 1.7 GHz • Memoria 256 MB • Disco fisso 40 GB • Lettore DVD 16X • Masterizzatore CDRW 24X • VGA 32 MB TV OUT • Windows XP • Monitor 17" (25.73)

NOVITÀ

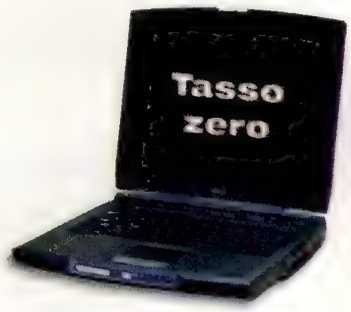
PC Acer Aspire 80 12XP (15.15)

• Processore Duron 1.2 GHz • Memoria 128 MB • Disco fisso 40 GB • Lettore DVD 16X • Masterizzatore • VGA on board • Modem • Windows XP • Monitor 17" (25.73)

intel inside
celeron™
PROCESSOR

Acer Aspire 1203 XV (29.18)

• Processore Intel Celeron 1,3 GHz • RAM 128 MB • Disco Fisso 20 GB • DVD 8 x • Lettore Floppy • Schermo matrice attiva TFT LCD 14,1" • VGA 4x AGP S3 Savage 16 MB • Scheda audio, microfono e altoparlanti • Porta IEEE 1394 FireWire • Modem 56 KBPS • Scheda rete 10/100 Mbps • Software Windows XP Home Edition, Power DVD, Norton Anti Virus
Http://**www.microsoft.com/piracy.com/piracy/howtotell**



intel inside
pentium 4

Quello che conta
è ciò che è dentro.

Acer Aspire 1400 XV (33.71)

• Processore Intel Pentium 4 1,7 GHz • RAM 256 MB • Disco Fisso 20 GB • Lettore DVD • Schermo matrice attiva XTFT LCD 14,1" • VGA Chipset ATI Mobility Radeon 4x AGP 16 MB DDR • Scheda audio PCI 3D 16 bit, altoparlanti • Modem 56 KBPS • Scheda rete 10/100 Mbps • Software Windows XP Home Edition, Power DVD, Norton Anti Virus
Http://**www.microsoft.com/piracy.com/piracy/howtotell**

Gruppo CDC SPA

Per conoscere il reparto Compy più vicino: **Numero Verde 800-418141**
Orario ufficio: Lunedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet: **www.compy.it**

Il computer per tutti
COMPY

Il posto più familiare dove scegliere il computer.

Intel, Pentium, Intel Inside sono marchi o marchi registrati di Intel Corporation o delle sue consociate negli Stati Uniti e in altri Paesi.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

L'uomo che non c'era

(*The man who wasn't there*, USA 2001)

Stati Uniti, 1954 o giù di lì. Un uomo (che non c'era, ma ci faceva) barbiere in seconda nel negozio di suo cognato, per affrancarsi dalla provinciale monotonia della propria vita, progetta una estorsione ai danni del ricco amante di sua moglie, con i cui proventi intraprendere una impresa di lavasecco. Detta così potrebbe essere l'inizio di una scollacciata commedia con Lino Banfi, ma le cose raramente sono come appaiono al primo sguardo, soprattutto se le fila della storia vengono tessute dalla più autoriale coppia di fratelli del cinema moderno; i colpi di scena si susseguiranno infatti sino in fondo, conservando tuttavia un latente segno di avanzamento per sottrazione. *L'uomo che non c'era* è le cose che non faceva, potremmo dire con una formula forse fin troppo semplice, ma la sua mancanza non manca di generare accadimenti che non lasceranno nulla come prima.

La sottrazione pare avvenire già dalla coraggiosissima quanto azzeccata scelta di girare il film in un bianco e nero mai così ricco di toni grigi, tuttavia il film, pur ponendosi con questa scelta nell'eterodiretto recinto del cinema autoriale (bianco e nero sta ad autoriale come autoriale sta a noioso), risulta popolare come poteva esserlo un film di sir Alfred Hitchcock, maestro nel coniugare sapienza tecnica e gusti dei più.

Sono infatti godibilissime le frammistioni con la cultura dell'epoca e soprattutto con ciò che l'immaginario cinematografico di quell'epoca ci ha tramandato: lo sbarco alieno a Roswell, la crisi cubana, e quel generale senso nascente di appartenenza al tanto osannato (il più delle volte a sproposito) "american way of life". Ma oltre a queste cifre più evidenti è sorprendente come in ogni film dei Coen si presentino dei cliché che ci rimandano a mille altri film pur senza ricordarne nessuno in particolare.

Dopo la rilettura dell'epopea omerica, i fratelli Coen si cimentano con una tragedia di stampo eschileo, in cui il minimo tentativo di perturbazione dell'ordine primigenio viene pagato con la perdita catartica di ogni bene, morale e materiale; tuttavia il protagonista riesce a mantenere, persino nell'estremo percorso, una lucidità che gli fa accettare il più amaro dei destini con la certezza di aver quantomeno provato a smuovere una esistenza stagnante.

Nei film dei fratelli Coen è sempre difficile definire un protagonista classicamente inteso, anche per la tendenza ad inserire nella sceneggiatura dei comprimari che potrebbero da un momento all'altro dare il via ad una sequela di *spin off* alternativi, meno che mai in questa loro ultima opera in cui il presunto soggetto principale della narrazione si trova nella imbarazzante condizione di non esservi; in ogni modo Billy Bob Thornton riesce ad ispessire il proprio ruolo grazie anche ad una infinità di mozziconi senza filtro (come diceva infatti Pudovkin "*la recitazione dell'interprete connessa con un oggetto o basata su di esso è sempre uno dei metodi più efficaci della rappresentazione filmica.*" Filmregie und Filmmanuskript. Berlino 1928), affiancato nel ruolo della moglie fedifraga dalla immancabile Frances McDormand. Citazione a parte meritano inoltre Tony Shalhoub, l'avvocato folgorato e folgorante sulla via dell'esenzbergsianesimo, Jon Polito (altro attore feticcio coeniano) nel ruolo dell'imprenditore del lavasecco Tolliver, e la giovanissima Scarlett Johansson, innocente e smaliziata nel ruolo di Birdy.

Il binomico e brizzolato attore riesce a non scomporsi per l'intera durata della diegesi (ossia lo svolgimento della storia riguardante i personaggi), sia che si trovi suo malgrado costretto ad uccidere, sia che debba recarsi al patibolo a causa di un omicidio a cui egli è in realtà totalmente estraneo.

L'uscita in DVD dell'ultima fatica dei fratelli Coen non mancherà di deliziare le pupille di quanti non hanno colto l'occasione per gustarsi in pellicola questo ennesimo gioiellino, ma anche di chi il film lo ha visto al cinema ma vuole ridargli un'occhiata. La traccia audio in inglese risulta più ricca grazie all'originale presa diretta che inevitabilmente riesce a riproporre un più fedele "effetto realtà". La qualità video, tenendo presente i toni cupi della pellicola, risulta più che discreta mentre gli interessanti extra ne invogliano, in ultima analisi, caldamente la visione.

Un film dunque non per tutti, ma che potrà dare a chiunque un buon paio d'ore di intrattenimento cinematografico vecchio stile, ossia senza esplosioni o effetti speciali, ma con una storia che riesce ad interessare e a farci vagare per infiniti e personalissimi percorsi sinaptici.

Paolo Giannace

Scheda artistica:

Regia
Joel Coen
Sceneggiatura
Joel Coen, Ethan Coen
Interpreti principali
Billy Bob Thorton (Ed Crane), Frances McDormand (Doris Crane), Michael Badalucco (Frank Raffo), Scarlett Johansson (Birdy)
Prodotto da
Working Title Films, The KL Line

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.0), Ing (DD 5.0)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Backstage, interviste
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Medusa Video
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	Versione noleggio

>>incoming

MOVIE*news*

Il mondo della japanimation è in continuo fermento. Tale situazione è riscontrabile nel nascente interessamento da parte delle case distributrici europee verso opere quali *Spirited Away* (vincitore dell'Orso d'oro al Festival di Berlino ed acquistato dalla RAI per la localizzazione italiana) e *Metropolis* (uscito nelle nostre sale a metà giugno grazie alla TriStar). Ma cosa ci riserva, invece, il futuro dell'animazione d'autore giapponese? A risponderci sono maestri del calibro di Satoshi Kon (*Perfect Blue*) e Masamune Shirow (*Ghost in the Shell*). Il primo ha da poco presentato ai festival di FantaAsia e di Sitges, con grandissimo successo di pubblico e critica, la sua ultima opera intitolata **Millenium Actress**. La protagonista di questo dramma storico è ancora una volta una donna, l'attrice ormai ultranovantenne Chiyoko Fujiwara, che racconta ad un appassionato documentarista la storia della sua lunga carriera in un incredibile viaggio nel passato, tra ricordi tragici ed amori intramontabili. Acquistato per il mercato occidentale dalla Dreamworks (altro colosso dell'animazione cinematografica che, seguendo l'esempio della Disney, riconosce la qualità di questi prodotti acquistandone i diritti per il mercato occidentale), probabilmente verrà distribuito anche sul nostro territorio.

Oscuro è invece il destino (si parla dell'estate 2003) del nuovo film d'animazione prodotto Shirow e tratto dal suo omonimo manga **Appleseed**. Mentre la storia riprenderà di certo lo spirito fantascientifico hitech del manga in un contesto apocalittico da terza guerra mondiale, è l'estetica del film, ormai sempre più vicina a quella di un videogioco, ha nutrire interesse e curiosità. Questa infatti è riconducibile alla tecnica dello cel-shading in cui dall'animazione originaria in 3D si passa ad un rivestimento all'apparenza bidimensionale.

Per farsi un'idea del risultato date un'occhiata al trailer disponibile al sito internet http://www.yamato-toys.co.jp/appleseed/.

Il fantastico mondo di Amelie

(*Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, FR-GR 2001)

Ameliè VS Ed Crane (o IL favoloso mondo della donna che non c'era). ATTENZIONE: quella che segue è una recensione sincretico-comparativa simil-agonistica che non pregiudica la validità di uno dei due film a favore dell'altro, ma che basa lo scontro\incontro su una esigenza di esplicazione per differenziazione. Ogni match necessita di un campo da gioco, ed ogni campo da gioco ha di norma una linea di demarcazione; la nostra linea sarà in questo caso la cifra grottesca, costante sia nella filmografia di Jeunet che in quella dei Coen.

Ma che cosa intendiamo per grottesco? "*Il grottesco costituisce la massima accentuazione di ciò che è sensibilmente rappresentabile... in questo senso le raffigurazioni grottesche sono insieme l'espressione della turgida salute di un'epoca... Certo, non si può contestare che, per quanto riguarda le forze istintive del grottesco, esista un polo nettamente opposto. Anche le epoche di decadenza e i cervelli malati inclinano alla raffigurazione grottesca. In simili casi, il grottesco rappresenta il preoccupante segno del fatto che alle epoche e agli individui in questione i problemi del mondo risultano irresolubili... Quale di queste due tendenze stia dietro a una fantasia grottesca, come sua forza di propulsione creatrice, è riconoscibile al primo colpo d'occhio.*" (Eduard Fuchs, Tang-Plastik, La scultura dei Tang, citato in Walter Benjamin "*L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*", Einaudi, 2000)

Al suddetto polo turgido della rappresentazione potremmo associare gli occhioni di Amelié, mentre il polo malato potrebbe essere rappresentato dal barbiere brizzolato, ma si potrebbero ribaltare completamente queste coordinate e vedere nei comportamenti ossessivo-paranoici di Amelié e dei suoi accoliti i sintomi di una malattia ben più perniciosa delle vitali pulsioni del barbiere, un uomo medio che reagisce in maniera più terrena (si sputtana per un banale affare di soldi, con un piano semplice parafrasando Raimi) alle angherie dello squallore medio. Tutto sta nell'occhio di chi guarda, direbbe Wilde, ma chi guarda in questo caso sta da ambedue i lati dello schermo: la turgida\plastica Amelié che ci fissa forse anche troppo furbettamente ed Ed presente\assente dietro una costante voluta di fumo.

La donna che non c'era vive nascosta agli sguardi di tutti tranne che ai nostri, che riusciamo a vederla anche radiografata in tempo reale, mentre nel favoloso mondo di Mr Crane ciò che vediamo è messo in scena per darci un continuo scarto tra ciò che credono di sapere i personaggi, e ciò che pensa di sapere il pubblico.

A questo scarto in negativo corrisponde una ridondanza pop di Amelié, che opera invece sulla estremizzazione dei sensi. Il pubblico accede alla comprensione per vie osmotiche, deve solo suggere con gli occhi il debordante caleidoscopio messo su da Jeunet (e dal suo direttore della fotografia). Lo scontro è bello quando dura poco, e in definitiva Ameliè si pone rispetto al film dei Coen come un contraltare complementare ma destinato ad un pubblico più vasto, trovando in ciò il suo miglior pregio quanto il suo maggior limite.

L'edizione DVD da noi visionata è quella destinata al noleggio e purtroppo priva di extra (presenti comunque nell'edizione per la vendita composta da due DVD ricchi di extra e con l'aggiunta della traccia audio in DTS). La qualità audio/video si attesta comunque su livelli ottimali.

Paolo Giannace

Scheda artistica:

Regia
Jean-Pierre Jeunet
Sceneggiatura
Guillaume Laurant, Jean-Pierre Jeunet
Interpreti principali
Audrey Tautou (Amélie Poulain), Mathieu Kassovitz (Nino Quincampoix), Rufus (Raphaël Poulain)
Prodotto da
Le Studio Canal+, Filmstiftung Nordrhein-Westfalen

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Fra (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	Nessuno
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Twentieth Century Fox Home Video
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	Versione noleggio

Shaolin Soccer

(*Siu lam juk ka*, HK 2001)

Se la scorpacciata emotiva-mediatica degli ultimi Mondiali di calcio non vi è ancora bastata (ingordi) o se al contrario avete raggiunto livelli di saturazione tali da vedere ovunque l'accoppiata Corna/Galeazzi inoltrarsi nell'ennesimo duetto canoro, allora credo sia arrivato il momento di esorcizzare i toni mettendo mano al DVD di *Shaolin Soccer*. Partorito dalla fervida mente di Stephen Chow (autore di riuscitissime commedie quali *God of Cookery*, *King of Comedy*, *Forbidden City Cop*), regista e sceneggiatore oltre che interprete protagonista nella figura del maestro shaolin/provetto calciatore, Shaolin Soccer è un esaltante incontro tra commedia slapstick e il pathos surreal calcistico di Capitan Tsubasa. Il tutto condito dall'arte marziale per eccellenza del cinema hongkonghese, portato all'ennesima potenza grazie a incredibili evoluzioni circensi dal vivo, coadiuvate dai "fili magici" della CG.

La storia è semplice: per riconoscenza nei confronti del suo maestro, Sing cerca di avvicinare il maggior numero di persone possibili all'arte shaolin, in grado, secondo lui, di portare la qualità della vita a livelli superiori. E quale mezzo più azzeccato per raggiungere questo obiettivo se non approfittando dell'evento sportivo più seguito nel mondo? Messa su alla meno peggio una squadra di calcio, composta dai vecchi compagni della scuola shaolin per lungo tempo dimenticati, Sing la iscrive al torneo più importante della regione. Riusciranno i nostri bizzarri amici a superare le eliminatorie e procedere verso la finale/scontro contro il temibile Evil Team?

Grandissimo successo in patria, dove ha ottenuto tutti i premi più prestigiosi, e pompatissimo tra gli appassionati di foregin films sui forum di cinema, *Shaolin Soccer* è stato acquistato per il mercato americano dalla Miramax che, con grande rispetto per la pellicola e per il paese di provenienza, si appresta alla sua distribuzione con il titolo di *Kung Fu Soccer* (ma che originalità...).

A un grande film corrisponde fortunatamente una eccezionale edizione su DVD Regione All dai costi decisamente accettabili e dalla facile reperibilità dal mercato parallelo. Mentre il comparto video, considerando la qualità media delle pellicole provenienti da quel mercato, si attesta a livelli più che accettabili, sono l'audio e gli extra a rendere appetibile questa edizione. La traccia in DTS offre delle prestazioni esaltanti riscontrabili soprattutto durante le accese partite/scontri (*prendi questa, muori!!!*) mentre i dialoghi risultano sempre puliti e ben decifrabili (oddio, è pur sempre cantonese). Dal menu principale è inoltre possibile selezionare la special version del film. Attivata questa opzione, la visione del film sarà accompagnata saltuariamente dalla comparsa nell'angolo dello schermo di una specie di "white rabbit" alla *Matrix*, a segnalare la possibilità di scoprire nuove funzioni. Se bianco, il simbolo indicherà la possibilità di scoprire una scena eliminata dalla versione originale; se giallo darà la possibilità all'utente curioso di visionare la fase di realizzazione della scena in questione.

Scheda artistica:

Regia
Stephen Chow, Lik-Chi Lee
Sceneggiatura
Stephen Chow, Tsang Kan Cheong
Interpreti principali
Stephen Chow (Sing), Vicki Zhao (Mui), Man Tat Ng (Golden Leg Fung), Yut Fei Wong (Iron Head)
Prodotto da
The Stars Overseas Limited

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Cant (DD 5.1), Cant (DTS), Mand (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Cin
Contenuti speciali	Trailers, speciale dietro le quinte
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Universe Laser & Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	€ 15.00

DVD*news*

La Warner Home Video si appresta a far uscire per Regione 1 una seconda versione su DVD del film **True Romance** (da noi *Una vita al massimo*) del regista Tony Scott. L'edizione sarà sicuramente composta da due DVD è vedrà la luce il prossimo autunno negli Stati Uniti e, a distanza di pochi mesi, anche nel mercato europeo. Per tutti gli appassionati della pellicola ed i fan del meno famoso, ma non per questo meno talentuoso, fratello di Ridley Scott, sarà un'occasione felicissima per poter vedere questa bizzarra storia d'amore di fine millennio nella sua lunghezza originale priva degli opinabili tagli apportati alla versione cinematografica.

Sembra che Robert Zemeckis abbia finalmente deciso di dedicarsi totalmente alla supervisione del Box Set su DVD ad opera degli Universal Studios della sua intramontabile trilogia di **Back to the future**. In compagnia del produttore Bob Gale, il regista ha infatti appena finito di registrare il commento audio per ciascun episodio della saga. L'edizione si preannuncia di grande interesse grazie alla presenza di alcune scene inedite in tutti e tre i film, un dietro le quinte, un nuovo documentario ed una sessione di Q&A col regista ad opera degli studenti di cinema della USC (per un totale di circa dieci ore di contenuti speciali). L'uscita di questa Box Edition è prevista per il mese di ottobre o giù di lì.

> Gamedevelopment <

Feedback: aavecone@libero.it

Il Settore Marketing: Parte 3

POWER OF LOVE vs POWER OF MONEY

La storia del videogioco è costellata da numerosi esempi di ottimo marketing unito a pessima realizzazione ludico-tecnica. Giochi divertenti come un ematoma al gomito vendono spesso valanghe di copie, svettando in testa alle classifiche mondiali. L'aspetto buffo (si fa per dire) di tutto ciò consiste nella gran quantità di seguiti impunemente pubblicati, e puntualmente presenti ai primi posti delle classifiche di vendita. Ogni riferimento alla serie **FIFA** è puramente casuale.

Come abbiamo visto nello scorso numero, sin da metà degli anni Novanta il videogioco è stato "promosso" a prodotto commerciale di prima categoria, emergendo dall'oscuro sottobosco in cui proliferava (molto bene, invero). Ciò, tradotto in soldoni, significa un prodotto che comporta investimenti medio alti e che quindi deve necessariamente fruttare introiti comparabili. Come ben sanno i responsabili marketing di professione, non c'è strategia o idea che sia troppo subdola o scorretta per giungere allo scopo desiderato. Pur di massimizzare i profitti è lecito applicare le più basse "ottimizzazioni" (si fa per dire), poiché se il franchise è vincente e l'esposizione pubblicitaria martellante, anche i cani vanno in paradiso. E di cani, nel settore, ne esistono fin troppi. I più scaltri appassionati potrebbero obbiettare che una buona informazione sia d'aiuto per evitare d'incappare nel "bidone" di turno. Ciò si rivela parzialmente vero, ma purtroppo non sufficiente per difendersi del tutto dalle trappole del marketing. Molte, troppe persone cascano sistematicamente e ripetutamente in tranelli ben congegnati facendo pagare di riflesso un prezzo molto caro anche alla "minoranza silenziosa". Per esempio, quale motivo spinge blasonate software house (tra cui ricordiamo Capcom e Square, fra le più recidive) a commercializzare indegne versioni PAL di videogiochi molto quotati? Proviamo a spiegarlo, ed inizieremo a capire i meccanismi (perversi) alla base di incomprensibili scelte commerciali. Il recente esempio/scempio dello splendido **Final Fantasy X**, dilaniato nella sua conversione PAL, è fra i più brucianti. Non si tratta di un fenomeno isolato, basti pensare alle agghiaccianti conversioni degli splendidi **Onimusha** e **Devil May Cry**, trasformati in veri e propri scempi digitali. Il motivo è presto detto. Localizzare e adattare in PAL un videogioco costa molto, molto tempo, ed il tempo è denaro. Se il titolo vanta un franchise di successo, molti produttori preferiscono offrire conversioni ai limiti del passabile pur di stipare un bel po' di soldoni in cassaforte. Tanto si sa, la gente comprerà ugualmente in massa i titoli in questione ed i produttori gongoleranno dietro le loro scrivanie di pelle umana, dormendo sonni tranquilli e mantenendo sgombre le coscienze dai selettori 60hz e dalle diottrie perse dai videogiocatori. Per quanto l'informazione di settore metta in guardia i consumatori riguardo eventuali deficit tecnici nella conversione e nella localizzazione, sono pochi i videogiocatori che si priveranno di grandi esperienze ludiche in nome dell'integrità e dei diritti del consumatore. Tutto ciò non è spiegabile con astrusi teoremi o laconici sensi d'impotenza, ma con precise e bieche strategie di mercato. Non è certo per incuria o per incapacità che i produttori realizzano pessime localizzazioni o non lesinano nell'aggiunta di bande nere nei titoli PAL, ma per precise strategie commerciali che non tengono minimamente in considerazione la soddisfazione dell'acquirente. I figuri in questione non si pongono neppure il problema in, certi di far leva sulle tasche dei consumatori con franchise più pesanti del piombo. Tale atteggiamento non colpisce solo l'industria videoludica. Anche in altri settori dell'intrattenimento inteso nella sua globalità si riscontrano già da tempo preoccupanti segnali di questa tendenza all'implosione qualitativa. Basti pensare al bassissimo livello dell'offerta media cinematografica e televisiva, vere punte di diamante del cattivo gusto. Basta sfogliare un periodico del settore ludico per incontrare numerosi esempi di videogiochi che vantano come unico punto di forza una licenza (spesso discutibile, come per il discreto **Britney's Dance Beat** per PS2) o che rappresentano l'ennesimo seguito del seguito di fortunati titoli.

Oltre agli incauti acquirenti della tanta spazzatura digitale coperta da altisonanti licenze (esprimo tutta la mia solidarietà ai poveracci che hanno acquistato un gioco come **Driven** per PS2), l'atteggiamento generale dei produttori e del marketing spietato di questi tempi si rivela estremamente dannoso per la linfa creativa di questo mondo, vale a dire i Game Designer. Immaginate a quale livello si attesti l'autostima del progettista di giochi come i "capolavori" citati, o la soddisfazione professionale di uno sviluppatore costretto ad abbozzare traballanti codici nel pochissimo tempo a disposizione. Per quale motivo secondo voi i programmatori della EA Sports dovrebbero sforzarsi per ottenere il massimo da un hardware complesso come quello di PS2? Si tratta di una delle migliaia di questioni che giustificano in qualche modo il desolante panorama videoludico contemporaneo. Il risultato di tutto ciò è sotto gli occhi di tutti. Basta seguire anche in maniera non particolarmente assidua le release di ogni sistema videoludico per rendersi conto della bassissima qualità media dei prodotti pubblicati. Sarebbe ipocrita affermare che in passato la situazione fosse rosea, ma anche sostenere che il fenomeno in questione rappresenti una costante di tutte le ere videoludiche.

La responsabilità della situazione attuale non è legata solo alle grosse case produttrici che sfruttano licenze e marchi di richiamo. Vediamo per quale motivo. Cosa spinge una piccola casa di produzione a rilasciare (a prezzo pieno) un titolo largamente insufficiente sotto ogni aspetto, tecnico e ludico che sia? Eppure si tratta di titoli stroncati quasi all'unanimità dalla stampa specializzata, che teoricamente non avrebbero la benché minima chance di vendita. A rigor di logica non esiste ragione sufficientemente forte, ma il fenomeno in questione esiste ed è sotto i nostri occhi, specialmente in terra nipponica. Evidentemente le case di software, nonostante l'indubbia evoluzione del consumatore di prodotti ludici, continuano a considerare il popolo dei gamers come una massa di gente inerme ed suggestionabile da copertine evocative o nomi strani ed accattivanti. Il problema ha radici molto lontane, ed è purtroppo molto più vasto. L'enorme popolarità del prodotto videogioco, dovuta anche al successo strabiliante della prima PlayStation, ha avvicinato moltissime persone "indifese" ad un mondo in precedenza ostracizzato e ghettizzato, ma estremamente elitario in termini di competenza. Molti di questi acquirenti hanno progressivamente perso interesse in un'attività che richiede una grande passione, ma una bella fetta di questo popolo silenzioso è confluita nel "mare magnum" degli adepti. Costoro, senza alcuna colpa se non di avere poca esperienza nel campo, costituiscono una preda fin troppo facile per gli avvoltoi del marketing. Ma guai a speculare su chi non può difendersi. Proporre prodotti di scarsa qualità a soggetti non animati dal "sacro fuoco della passione" può irrimediabilmente portare all'alienazione di una fetta "facile" di mercato, con tragiche conseguenze commerciali. Se i sostenitori della EA Sports hanno iniziato ad intuire la carenza di innovazione e di tecnica alla base dei prodotti della casa statunitense (cercando di essere diplomatici), ciò significa che forse sta per finire un'epoca per i soliti noti. Oppure sta per iniziarne una peggiore. Per noi.

NEXT MONTH

Il prossimo mese ci occuperemo del Produttore, una delle figure meno conosciute dal pubblico ma che ricopre un ruolo di primo piano nella concezione e nella realizzazione di un videogioco.

a cura di adrianoavecone

RISOLVIAMO I TUOI PROBLEMI

SOLUZIONI, GUIDE, TRUCCHI,
CODICI ACTION REPLAY PER PLAYSTATION 2 E PSONE

VI ASPETTANO IN EDICOLA!

OuterWorlds

PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: massimo**rovatti** e ivan**fulco**

E3 – The Nintendo Conference[3]

21 maggio 2002, sala congressi del Biltmore Hotel, Los Angeles. Temperatura primaverile, campo (moquette) in ottime condizioni, spettatori non paganti un migliaio circa. Fuori dal salone dove avrà luogo la partita (Nintendo Vs Resto del mondo) imperversa il buffet per giornalisti ed addetti ai lavori. La folla s'accalca, mangia, spinge, riscalda macchine digitali e taccuini. In prossimità dell'entrata due televisori diffondono immagini bizzarre, che da lontano interpretiamo con difficoltà. Ma è un occhio? Sì, è un occhio… Ma non c'è tempo per approfondire: le porte si aprono. Tutti dentro…

Quinta fila esterna sinistra…

Quinta fila esterna sinistra, esattamente di fronte ad uno dei maxischermi a sgranoproiezione allestiti per l'occasione da Nintendo. Mentre sul palco di fronte a noi regna ancora il buio, in attesa di personalità nintendiane che illuminino questa conferenza pre-E3, sui maxischermi ricorrono le immagini intuite pochi istanti fa sui monitor esterni. Era proprio un occhio, quello di cui prima. Ma non uno qualunque, ma l'occhio di Mario. In pratica l'occhio della madre. Sulla sua iride cartoonesca si riflettono le icone che hanno fatto la storia Nintendo degli ultimi 20 anni. Dal NES al Super Famicom, da **Donkey Kong** a **Starfox**, passando per il Game Boy e arrivando a **Pikmin**. Poi il layout: "Get N or Get Out". Scordatevi la corazzata Potemkin. Ejzenstejn non è nessuno. Ma le nostre riflessioni sul cinema russo vengono interrotte dai primi applausi. Sul palco fa la sua comparsa Peter MacDougall, vice presidente Nintendo of America, da cui la folla si attende nuovi annunci a sostegno della filosofia della Nintendo Difference[3]. A lui la parola…

"L'ultima volta parlammo di…"

"L'ultima volta parlammo del lancio di GBA e GameCube," esordisce MacDougall riferendosi all'E3 dell'anno precedente. Ed il suo preludio di conferenza, come naturale in clima di console war, non può che essere una pioggia di dati inerenti ai suoi gioielli. Alcune cifre: 4.5 milioni di GC distribuiti nel mondo, disponibilità per fine anno di 300 titoli per GBA, obiettivo di 150 giochi per GameCube per lo stesso periodo. E Nintendo che, come trapelato già prima dell'inizio di questo E3, continua ad aggredire il mercato, annunciando tagli di prezzo sul mercato americano (da 199$ a 149$) e giapponese (da 24.000 a 18.800 yen, pari a circa 163€). Sorride MacDougall mentre, in coda al fiume di dati, dichiara ironicamente che *"queste sono cifre reali,"* suscitando l'ilarità del pubblico. Quindi erompe nella frase attesa: *"ma ora concentriamoci sul software,"* e via di celebrazioni. Prima l'elogio alle terze parti, delle quali MacDougall (lo farà spesso durante la conferenza) sottolinea l'importanza cruciale, probabilmente con in mente la politica tendenzialmente 1st & 2nd party attuata con Nintendo 64. Quindi il moto d'orgoglio: *"Quest'anno pensiamo di avere la line-up di giochi migliore di ogni E3."* Tre giorni dopo, molti giornalisti, incluso chi scrive, si troveranno fondamentalmente d'accordo con le sue parole. Nintendo si sta aprendo ai mature gamers, sottolinea il vice-presidente, e su questa manovra, inutile dirlo, giacciono buona parte delle sue speranze di penetrazione nel mercato. Ma la tradizione verrà rinnegata? Non diciamo sciocchezze, sembra voler dire l'entrata sul palco, pochi istanti dopo, di Satoru Iwata, General Manager Nintendo (cfr. Rivoluzione ai vertici Nintendo). È un eroe questo giapponese sorridente che intrattiene il pubblico in un decoroso inglese e riporta la platea nel clima della Nintendo "storica". Iwata ricorda gli 1.6 miliardi di unità software vendute dalla grande N, sottolinea il concetto di Nintendo Difference, rassicura il suo popolo circa l'attenzione della casa di Kyoto verso Innovazione, Qualità e cura dei Franchise. Applausi. Quindi torna a sottolineare il ruolo fondamentale delle terze parti. E non è solo una pura captatio benevolentiae, sono dati. Otto giochi GBA + sei giochi GC in sviluppo da Namco, il caposaldo **Resident Evil** in arrivo da Capcom, quindi il prezioso apporto della ritrovata Square su GC e GBA. Così fino a quando termina il suo discorso, decidendo di cedere la parola alle immagini. Si dia anima ai due maxischermi…

Nintendo Presents…

Luci basse, musica a livello disco, parlano le immagini. Di fronte alla platea scorrono **Metroid Prime**, **RE0**, **Star Fox Adventures**, **Mario Party 4**, **Eternal Darkness**, **Wario World** e tutto quanto potrete trovare nelle preview a seguire. I filmati di **F-Zero** e **1080° White Storm** producono salivazione, ma nei successivi 3 giorni di E3 rimarranno solo filmati, non fornendo quindi materiale ragionevole su cui pronunciarsi. Poi la fauna Game Boy Advance, tra un **Metroid Fusion** che ripercorre i fasti 2D della serie, un **Game & Watch Gallery** che ripropone il retrogaming in chiave estrema, l'atteso **Golden Sun: the Lost Age** e un paio di piccolezze riciclate da SNES, **Zelda 3** e **Yoshi Island**. Come dire: non abbiamo concorrenza handheld, ma potete intuire da soli il perché. Ma la presentazione è anche terreno per promesse di connettività. È un elemento di rilievo, questo, per una Nintendo che dimostra scetticismo ma che intende ugualmente percorrere (con cautela) la strada dell'interconnessione. Eppure, più che di online (sottolineato principalmente dal riferimento a **Phantasy Star Online Episode 1 & 2**), Iwata parla di connettività GBA-GC. Il collegamento ad un motion sensor, quello alla telecamera Game Eye, la possibilità di usare GBA come controller o come terminale da e su cui scaricare dati. Il titolo dimostrativo è **Animal Forest** + (il "simulatore di mondo fantastico" nato su N64, nel quale il giocatore deve prendere parte alla vita di una piccola comunità), per cui Nintendo promette la compatibilità con l'e-reader (lettore di card adibito, in questo caso, a sbloccare segreti all'interno del gioco) e la possibilità di downloadare giochi NES sul portatile Nintendo, permanenti in RAM fino allo spegnimento dello stesso. Nonostante le potenzialità ludico-immersive un po' di freddezza incornicia la presentazione. In parte per le poche parole spese al riguardo dell'online vero, in parte perché molti sono in attesa dell'Evento vero. E l'Evento vero, come naturale, arriva. O meglio…

Miyamoto, il [matt]a[t]tore…

Annunciato sul palco come una star, Shigeru Miyamoto non arriva. Proprio così. È solo quando dal palco si chiedono ironicamente dove sia che, dal fondo della platea, una voce femminile urla: "È qui!" Una scena madre. Nemmeno Raffaella Carrà. Ed è così che Shiggy, sorriso ben stampigliato sulla faccia, avanza tronfiamente da dietro il pubblico, WaveBird alla mano (il controller senza fili di Nintendo), guidando Mario all'interno di **Super Mario Sunshine**, appena comparso sui maxischermi. MiyaMario si rotola e salta, armeggia e urleggia, riservando una quantità di contenuti che, non dubitate, verranno analizzati in sede di anteprima. Quindi è il turno di **The Legend of Zelda**, con maestro Shiggy ancora ai comandi, impegnato in una dimostrazione che, anche in questo caso, troverà adeguato sostegno nell'anteprima dedicata. Qualche parola ai suoi fan, qualche accenno di coro da stadio, infine la presentazione della versione GBA di **Zelda 3**, da mostrare tramite una partita al gioco aggiunto per l'occasione nella cartuccia (oltre a **A Link to the Past**): un multiplayer a base di esplorazione per 4 giocatori in contemporanea. Ma gli altri 3? Molto semplice: dietro invito miyamotiano sul palco salgono 3 sorridenti figure di spicco di Namco, Capcom e Amusement Vision, insieme ai quali Shiggy si lancia in una partita dall'alto tasso di umorismo. Ma lo spettacolo, per chi sappia capire d'immagine, non è sullo schermo, quanto sul palco. Miyamoto è sottile, acuto, autoreferenziale. Il siparietto è un messaggio: *"guardatemi Sony e Microsoft: io gioco con questa gente, e voi?"* La sfida è lanciata. Diavolo di un Miyamoto…

Bottom line…

Nintendo procede impettita sul filo dell'equilibrista. Il ridondante MacDougall che, in conferenza stampa, ribadisce a oltranza la volontà della casa di Kyoto di dedicarsi anche all'utenza adulta, sembra un uomo solo in missione per conto di Dio. I suoi appelli al rinnovamento "mature-oriented" non trovano infatti fermo riscontro nella dirigenza giapponese, impegnata a promuovere il materiale classico e ben lieta di offrire al pubblico la sua faccia più tradizionale. Ma al di là dell'ironica ambiguità, la doppia via (tra tradizione e rinnovamento) rimane probabilmente la scelta più ovvia per Nintendo. GameCube avrà nella sua line-up giochi più adulti, così come N64 (più di N64), ma slegarsi anche solo vagamente dai franchise storici per scrollarsi di dosso l'etichetta di nursery house è una scelta impensabile. Inopportuna. Autolesionista. Soprattutto perché Nintendo ha buone carte. Da come le giocherà nei prossimi mesi dipenderanno in parte le sorti di questa console war…

Rivoluzione ai vertici Nintendo

Dopo anni di annunci di ritiro sistematicamente disattesi, Hiroshi Yamauchi, 75 anni, lascia la guida di Nintendo, mettendo termine ad una leadership durata 53 anni. Prende il suo posto Satoru Iwata, in precedenza General Manager della Corporate Planning Division. Nessuna rivoluzione in attesa, sebbene le prime dichiarazioni del neo-presidente abbiano chiarito le future linee d'indirizzo della casa di Kyoto. "Non importa quali grandi prodotti tu faccia uscire – ha dichiarato Iwata, sottolineando la sterilità della corsa al potenziamento hardware e la volontà di concentrarsi sulla produzione di software di qualità – la gente si stanca. Mi sento come un cuoco che cucina per un re che è sazio".

Metroid Prime

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Retro Studios **Data d'uscita:** 18 novembre (USA)

Una software house qualunque che nell'era del poligono decidesse di sviluppare una nuova edizione "next-generation" di uno dei suoi più famosi franchise dell'era del bitmap, con ogni probabilità finirebbe per imbastardirlo, modificandone e mortificandone le dinamiche di gioco originali al punto da estinguere ogni nesso ludico fra l'originale ed il remake. Livelli bidimensionali diventerebbero ambienti tridimensionali. La visuale, da laterale passerebbe in prima persona. Il sistema di controllo si complicherebbe alla luce delle problematiche sollevate dalla divagazione a 360°. Nonostante la dimensione extra, antiche soluzioni ludiche non avranno più spazio per riproporsi ed il tutto si risolverebbe in una deprimente schifezza, banale, incoerente, approssimativa. In breve, una software house qualunque finirebbe per rovinare tutto. Ma Nintendo non è una software house qualunque. Abbiamo temuto il peggio quando Reto Studios ha diffuso le prime immagini di **Metroid Prime**. "Oddio", si è detto tutti in coro portandosi le mani nei capelli.

Uno sparatutto in prima persona? No way. Ma oggi, dopo un illuminate test condotto in quel di Los Angeles, nel Convention Center, fra le calde pareti violacee dello stand Nintendo, rivediamo noi stessi pochi mesi prima, ancora con le mani nei capelli, e mossi da profondo disprezzo ci flagelliamo rinfacciandoci la nostra infedeltà. Come abbiamo potuto dubitare di una software house che ha ridefinito il genere dei platform/action/adventure game 3D operando proprio su quei "famosi franchise" bidimensionali che altri distruggono a colpi di triangoli e texture? Dannazione, tutti al confessionale. E di corsa.

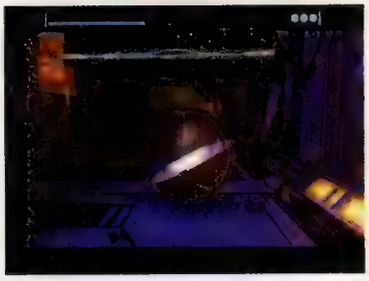
La demo di **Metroid Prime** si apre sulla superficie di un'astronave abbandonata in orbita attorno al pianeta Tallon IV. Lo scopo è entrarci per indagare sull'accaduto, ma prima dobbiamo imparare a muoverci. Polpastrello sullo stick sinistro, gettiamo lo sguardo attorno a noi, in cerca di un indizio sul da farsi. Prima ancora di trovarlo veniamo subito investiti da una visione che ci calerà nello stato d'animo più adatto per vivere l'esperienza che ci attende. Dietro di noi si staglia sullo sfondo stellato l'astronave di Samus, tridimensionale si, ma vista frontalmente, come sul pianeta Zebes in **Super Metroid**. L'associazione esplode immediata e ci sentiamo Samus, nella sua tuta spaziale, nella sua testa, nel suo copro. Per un breve istante ci sentiamo anche donna. Gente in fila attende mentre noi completiamo la nostra trasformazione interiore e diamo il via alle operazioni.

Notiamo subito delle barriere energetiche fra noi e l'interno dell'astronave. Le disattiviamo sparando agli interruttori lì vicino, quindi procediamo per un angusto corridoio. Una porta blocca il passaggio. D'istinto pigiamo sul pacioso tasto A per vedere che succede. Parte un colpo e la porta si apre ritraendosi diaframmatica nella parete. L'interno dell'astronave è decisamente malconcio. Rottami ovunque. Cavi elettrici recisi sprizzano scintille. Sbuffi di vapore fuoriescono da tubature penzolanti dal soffitto. E ci sono frotte di piccole creature verdi ovunque che calpestiamo con noncuranza. Giunti più in profondità nelle viscere dell'astronave decidiamo di fermarci un attimo e studiare i controlli. Come già sperimentato, il tasto A fa fuoco. Mantenendolo pigiato per qualche secondo ci scopriamo capaci di sferrare un attacco più potente. Bello l'effetto distorsione dell'immagine che lo accompagna. Inclinando il C-stick sull'asse verticale si passano in rassegna le armi disponibili, solo due nella demo. Il tasto B ci fa compiere un balzo, ma la sua scarsa gittata sembra bandire l'eventualità che **Metroid Prime** proponga sezioni piattaformistiche particolarmente complesse. Il tasto X ci porta fuori dal casco mentre vediamo Samus piegarsi sulle ginocchia e trasformarsi in sfera. Rotoliamo un po' per saggiarne il comportamento. Ottimo: rotola, urta e rimbalza come una vera sfera di metallo del diametro di mezzo metro circa. La pressione del tasto di fuoco in questa modalità rilascia una sorta di esplosivo energetico a scoppio ritardato dal duplice impiego. Quello offensivo in primis (è evidente), ma anche uno "esplorativo". Basta restare sulla carica per fare in modo che l'esplosione imprima alla sfera una spinta dal basso verso l'alto. Si, un salto. Sopra di noi (noi al di qua del monitor, nello stand Nintendo) il rolling demo di **Metroid Prime** mostra la sfera posizionarsi al di sotto di un condotto, quindi la detonazione e la sfera che raggiunge il pertugio scivolando via attraverso una tubatura. Geniale, pensiamo, e torniamo dietro alla visiera per continuare a studiare il nostro esoscheletro. Ristabilita la modalità bipede, la pressione del tasto Y fa partire un missile. Anche in questo caso è concessa facoltà di caricare un colpo più potente mantenendo premuto il tasto per qualche secondo prima di rilasciarlo. Tirando il grilletto destro Samus afferra con la mano sinistra il suo braccio armato e noi possiamo guardarci intorno liberamente puntando ove ci aggrada. Il grilletto sinistro, invece, permette di agganciare il reticolo di mira su eventuali bersagli, una soluzione che di fatto rende inutile la presenza del movimento laterale. Che infatti è assente in **Metroid Prime**.

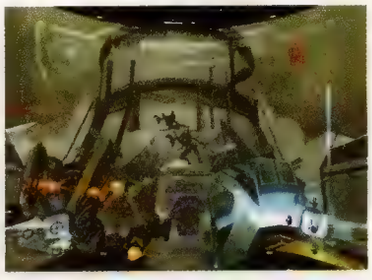
Terminato l'apprendistato, procediamo per le stanze dell'astronave notando qua e là bizzarre creature insettoidi di varie dimensioni immerse in un liquido azzurro all'interno di gabbiotti di vetro. Il tempo di accorgerci che alcuni di questi sono rotti e vuoti ed un punto esclamativo alla destra del visore ci comunica l'incombenza di una minaccia dalla rispettiva direzione. Segue un breve combattimento contro una creatura bipede dai lineamenti poco chiari e spigolosi che non lascia storditi per particolari spunti ludici. Un istante ed è già distesa nel suo sangue. Verde. Procediamo e ci troviamo davanti al primo, semplice "indovinello" di **Metroid Prime**. Una sezione del corridoio che stiamo percorrendo è collassata bloccando il passaggio con pesanti detriti. Carichiamo il colpo. Rilasciamo il pulsante e scaviamo l'occlusione quel tanto che basta per svelare uno stretto passaggio sotto le macerie. Mutati in sfera rotoliamo lungo l'arzigogolato sentiero e raggiungiamo la stanza successiva in cui, nel disperato tentativo di capire come diavolo attivare un banale ascensore, impariamo ad usare il visore in modalità "scansione". Scopriamo che basta agire sulla croce direzionale per modificare le funzioni dell'head up display della visiera. La demo ne offre due: un visore da combattimento (recante informazioni sullo stato di salute e sulla scorta di munizioni, una mappa 3D, un radar nonché una serie di indicazioni on-screen come il punto esclamativo menzionato poco sopra) ed uno, appunto, per la scansione dell'ambiente circostante. In questa configurazione è possibile ottenere informazioni su alcuni elementi sensibili della scenografia nonché interfacciarsi a terminali per guadagnare l'apertura di determinate porte o l'attivazione di ascensori (ecco!). E' sufficiente inquadrare l'oggetto con cui si vuole interagire e tenere premuto il grilletto sinistro finché una piccola barra, presumibilmente indicativa del tempo necessario per processare le informazioni sull'obiettivo, non raggiunge il suo apice. Il vantaggio di un simile sistema di interazione rispetto al più comune "avvicinati-all'oggetto-e-premi-il-tasto-azione", sta nella possibilità di analizzare un intero ambiente spostando semplicemente lo sguardo restando fermi sul posto. La versione finale di **Metroid Prime** offrirà ulteriori visori tra cui uno termico ed uno a raggi X.

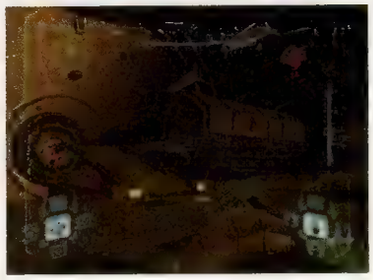
La dimostrazione di **Metroid Prime** si conclude in maniera burrascosa. Dopo l'incontro/scontro con un enorme creatura sospesa nel mezzo di un cilindro di scudi rotanti (unica accortezza: sparare nei vuoti fra uno scudo e l'altro) ed innescato l'immancabile collasso della struttura che ridurrà in polvere l'astronave in pochi minuti, fra fiamme ed esplosioni veniamo lanciati in una rete discendente di tubature che affrontiamo in assetto sfera per ragioni di speditezza. Le intersezioni fra i condotti sono disposte ad altezze irraggiungibili dal modulo rotolante pertanto nasce l'esigenza di approfittare della sezione circolare dei tubi per guadagnare slancio centrifugo. Come uno skater nell'half-pipe pendoliamo da destra a sinistra e da sinistra a destra, travolgendo piccole creature verdi al grido "Pistaaa!". Una breve arrampicata lungo il lato sinistro del tubo e giù verso destra ad infilare l'intersezione col tubo che ci porterà più vicini alla salvezza. E alla fine della demo.

Lasciando lo stand Nintendo ci sorprendiamo a scrollarci di dosso invisibili creaturine verdi mentre la consapevolezza che quanto appena visto è solo l'inizio ci fa camminare ad un metro da terra. **Metroid Prime** come potenziale ridefinitore dello sparatutto in prima persona per console? Le premesse ci sono tutte.



*Nonostante qualche titubanza del frame rate (30fps), dal punto di vista tecnico **Metroid Prime** è stato il **Rogue Leader** dell'ultima edizione dell'E3. Decisamente una spanna sopra tutto il resto, il titolo di Retro Studios ha affascinato soprattutto per le sue routine di illuminazione dinamica e per la qualità delle texture.*





*Una geniale tocco di classe esalta la sensazione di osservare il mondo di **Metroid Prime** dall'interno di un casco. E' sufficiente trovarsi in particolari condizioni luminose affinché il volto di Samus si rifletta sulla parte interna della visiera risultando in un inedito quanto affascinate faccia a faccia con il proprio io digitale.*

NINTENDO GAMECUBE

The Legend of Zelda

anteprima

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Fine 2002

Nel dungeon di fuoco che costituiva l'exploration stage, l'effetto distorsione provocato dalla lava arricchiva notevolmente l'impatto visivo. I colori della location, da parte loro, non esaltavano però la grafica del gioco, sottolineandone la scarsa complessità poligonale.

Il controllo di camera, gestito con l'analogico di destra, lascia al giocatore piena libertà di rotazione e zoom, ma può anche essere impostata per la correzione automatica. Negli spazi chiusi la camera soffre ancora di evidenti problemi di posizionamento, raggiungendo limiti critici in caso di combattimenti concitati.

Benvenuti al cinema. Tra le postazioni di gioco dello stand Nintendo, nel fragore di centinaia di giocatori che esercitano con impellenza, si apre una piccola porta sulla parete nera. Su quest'ultima si staglia una locandina di **The Legend of Zelda** con in basso una scritta: Now Playing. S'imbocca la porta, si gira l'angolo ed eccoci al buio, in una delle minisale cinema 3x2 allestite per l'occasione da Nintendo. Al centro troneggia un GameCube, mentre su grande schermo (ovviamente non delle dimensioni del cinema, ma basta il pensiero) scorre la nuova avventura di Link. L'esperienza definitiva. Nessun dubbio. Ma non abbiamo esordito con un "benvenuti al cinema" solo per questo. È proprio la nuova incarnazione della saga zeldiana ad essere quanto di più prossimo si sia finora visto ad un cartone animato. Non credete alle foto minimaliste a corredo dell'articolo: Zelda va vissuto dal vivo…

Cinque missioni per cinque approcci…

Il detentore del pad sorride. Il menu introduttivo offre, con malcelata ostentazione, 5 livelli tra cui scegliere liberamente, ognuno con il proprio sottotitolo. Bastano pochi secondi per capire che in quelle 5 missioni c'è la sintesi di cosa sarà l'episodio cubico di Zelda. In ordine: adventure stage, exploration stage, sailing stage, stealth stage e boss stage. In molti attendono per provare il gioco dietro di noi, ma noi siamo immensamente dispiaciuti: dovranno attendere…

1. Adventure stage

L'avventura inizia sull'isola dove Link vive. La zona è popolata di personaggi con cui dialogare, ognuno in grado di avanzare suggerimenti o affidare a Link qualche task da compiere. La struttura generale appare abbastanza classica, seppure già da questa sezione si intuisca la nuova attenzione verso la narrazione con cui Miyamoto ha voluto caratterizzare questo episodio. Frequenti e brevi scene d'intermezzo incorniciano l'evolversi del gioco, fondendosi perfettamente all'azione e favorendo il clima da cartone animato interattivo (nell'accezione positiva del termine) di questo episodio. Appena Link acquisisce il cannocchiale scatta la cut-scene, con il protagonista che prova il suo nuovo item e l'inquadratura che stacca su una soggettiva. All'orizzonte Link scorge un personaggio in pericolo, attaccato da alcuni uccelli rapaci e poi scaraventato nella foresta. Da qui la necessità di interrompere il vagabondaggio e di lanciarsi nel pieno dell'azione, addentrandosi all'interno dell'isola per affrontare i primi scontri…

2. Exploration stage

La classicità dei dungeon zeldiani viene riproposta intatta (come dubitare?) anche in questo nuovo episodio. I controlli del gioco si mantengono pressoché inalterati rispetto a **Ocarina of Time**: lo stick sinistro per muovere il personaggio, un pulsante per attaccare ed un paio per usare gli item. Il dorsale L permette l'attivazione del lock sull'avversario (coprendo il ruolo dello Z-lock del prequel), mentre al dorsale R è assegnata la difesa con lo scudo in caso di combattimento. Quest'ultimo pulsante e B si dividono invece l'onere delle azioni contestualizzate, permettendo, secondo l'occasione, di saltare (in combattimento), parlare con altri personaggi, aprire porte, accucciarsi a terra (e quindi strisciare), afferrare & lanciare oggetti e quant'altro. Allo Z è infine associata la "ricezione" dei messaggi d'aiuto che raggiungono Link attraverso un item magico. Tutto è coadiuvato dal tradizionale menu grafico presente nell'angolo superiore destro. Ancora una volta automatici i salti, da eseguire semplicemente dirigendosi verso il bordo delle piattaforme. La sezione di gioco proponeva inizialmente uno scontro contro due avversari, al termine del quale il giocatore scopriva di poter raccogliere le armi dei contendenti eliminati. In questo modo sarà possibile recuperare bastoni (utili ad aprirsi la strada oltre determinati ostacoli), legni da accendere ad un'estremità o altre armi. Per il resto nel dungeon del fuoco regnava la tradizione, con porte, meccanismi e scrigni apparentemente importati di peso dalla decennale tradizione del franchise…

3. Sailing Stage

La sezione a bordo dell'imbarcazione a vela rappresenta una piccola novità per la serie. L'obiettivo del mini-game è quello di percorrere un tratto di mare entro il tempo limite, raccogliendo al tempo stesso le rupie disseminate sul percorso. Secondo le informazioni fornite proprio dal testo su schermo, queste sezioni dovrebbero aver luogo in occasione degli spostamenti di Link da una location all'altra. Il controllo dell'imbarcazio-

ne, da parte sua, si rivela subito molto semplice, con lo spostamento sinistra/destra sorretto da un'inerzia non troppo frustrante (e accentuabile con la pressione di L) ed un pulsante adibito all'ammainaggio e allo spiegamento della vela. Le rupie stazionano sul pelo dell'acqua, appena sopra a barili distesi (sui quali è possibile passare liberamente) o a barili che galleggiano in verticale. In quest'ultimo caso il compito del giocatore consiste nell'ammainare la vela e, prima della completa perdita di velocità, rispiegarla, in modo da far compiere alla barca un vero e proprio salto con cui raggiungere le rupie. In caso di impatto con i barili o con altri corpi vaganti, Link sarà infatti sbalzato fuori dall'imbarcazione, con conseguente perdita di tempo per risalire (manualmente) a bordo.

4. Stealth Stage

Il vero nucleo dell'innovazione di questo sequel è rappresentato dagli elementi stealth inseriti da Miyamoto in alcune sezioni. È notte. Link sale le scale esterne del castello in cui deve introdursi furtivamente, arrivando velocemente in prossimità di un barile. Pochi metri più in là si staglia il grosso cortile d'accesso, in mezzo al quale scorrono le minacciose luci circolari della sorveglianza. Semplice pressione di un tasto e Link si infila dentro al barile, proseguendo poi tra i fari nemici in emulazione di Solid Snake (con la differenza che quest'ultimo sfruttava uno scatolone). Entrato nel castello inizia una vera e propria missione stealth. Link è in grado di appiattirsi contro i muri, scivolando verso il nemico con gli occhi furbi della spia, oppure di strisciare in cunicoli, proprio come ci si aspetterebbe da un qualsiasi personaggio kojimiano. Nella prima stanza la nostra consapevolezza della missione è limitata, quindi decidiamo di spaccare un vaso per intascarne il contenuto. Una scelta poco saggia, perché due guardie, attirate dal rumore, entrano nella sala e, senza darci possibilità di combattere, ci scaraventano in una cella. Ma non c'è Game Over. Da questa cella partiremo infatti per un percorso alternativo su cui si evolve questo lungo cartone animato, perlustrando il castello, raccogliendo oggetti e prestando attenzione a non venire nuovamente scoperti…

5. Boss stage

Al centro dell'enorme ambiente circolare staziona il boss di fine dungeon. Sopra di lui, incastrato in una insolita apertura nel tetto, si divincola un'altra grossa creatura. Anche nel caso del boss, l'opera di Miyamoto sembra ripercorrere la tradizione (la situazione è simile ad uno scontro già visto in **Zelda 64**), proponendo comunque nuove micro-meccaniche e nuovi spunti per cutscene durante l'azione. Link impugna l'hookshot, la visuale passa in prima persona e, dopo aver preso attentamente la mira, scaglia un colpo verso la creatura in alto che, strattonata, cade pesantemente sul nostro nemico. Immancabile sopraggiunge la scena d'intermezzo. Ma con questa anticipazione, l'ultima delle tante, si chiude la cronaca della demo…

Riflessioni su cinema e videogioco…

È ai limiti dell'irresistibile il nuovo Link. Non solo una serie di espressioni facciali da parodia compressa, con il volto in grado di assumere atteggiamenti così marcati e ironici da indurre irrimediabilmente al sorriso, ma anche animazioni corporee e versacci striduli in linea con il clima comicheggiante dell'opera. Siamo alla conferenza Nintendo: Shigeru Miyamoto guida il suo personaggio nel dungeon, mentre la platea assiste in silenzio alla dimostrazione. Link sconfigge due avversari, quindi si sposta in direzione di un gradino superiore e si arrampica su quest'ultimo. Animazione goffa e personaggio che emette un gemito di fatica all'elio. Risata esplosiva della platea, di fronte ad un Miyamoto che (probabilmente ormai assuefatto alla sua creazione) ridacchia sorpreso della reazione del pubblico. Ma è lo stile di tutto il gioco a celebrare il successo della scelta del suo creatore. Il cel-shading dona a Zelda un aspetto assolutamente peculiare, arricchito da una resa grafica pulita, nitida, da splendidi effetti di luce e da una centrata caratterizzazione dei personaggi e degli effetti grafico-scenici. Stilizzatissime nuvole di polvere a spirale che si alzano dal terreno, stacchi d'inquadratura che introducono nuove location, boss o cutscene, rapidissimi stop-motion che sottolineano i colpi di spada mandati a segno. In ogni particolare si può notare il puro stile che ha ispirato la creazione del gioco. Ma non c'è modo di giudicare correttamente tutto questo senza averne avuto esperienza. Refrain. Non credete alle foto minimaliste a corredo dell'articolo: Zelda va vissuto dal vivo…

In questo episodio Link recupera l'attacco rotante con la spada già visto nel terzo episodio per SNES. Caricando per qualche istante il colpo è possibile infatti lanciarsi in una serie di letali (e deliranti) rotazioni offensive, con Link che alla fine barcolla stordito.

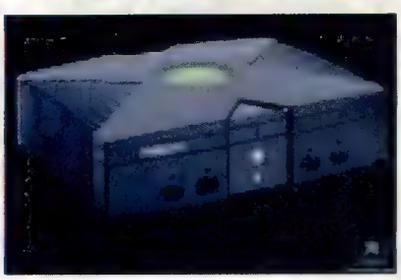
*Nintendo Italia ha confermato la volontà di tradurre in italiano **The Legend of Zelda**, la cui uscita nel nostro Paese è prevista per inizio 2003.*

Millenium
Posta in arrivo

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435
Fax 055 6581662
www.millenium-italia.it
milleniumsas@libero.it
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO RIVENDITORI
ULTIME NOVITÀ PC
CHIAMACI PER OFFERTE E NEWS DVD
ed inoltre... MODELLINI IN RESINA
GADGET E CARTE DI MAGIC POKEMON
DRAGON BALL

playstation2 PAL
+ granturismo3
€ 319,00

PSone
giochi in offerta pal/jap/usa a partire da € 15,00
3x2 su tutti i titoli
DREAMCAST
Dreamcast
2x1 su tutti i titoli
NINTENDO 64
SCONTO DEL 10% SUI TITOLI PRENOTATI IN ANTICIPO SULLA DATA DI USCITA
DISPONIBILE IL NUOVO
NINTENDO GAMECUBE
PAL a
€ 215,00
microsoft
XBOX
pal
€ 299,00



NINTENDO GAMECUBE

Super Mario Sunshine

anteprima

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** 21 luglio 2002 (JPN) Q4 (PAL)

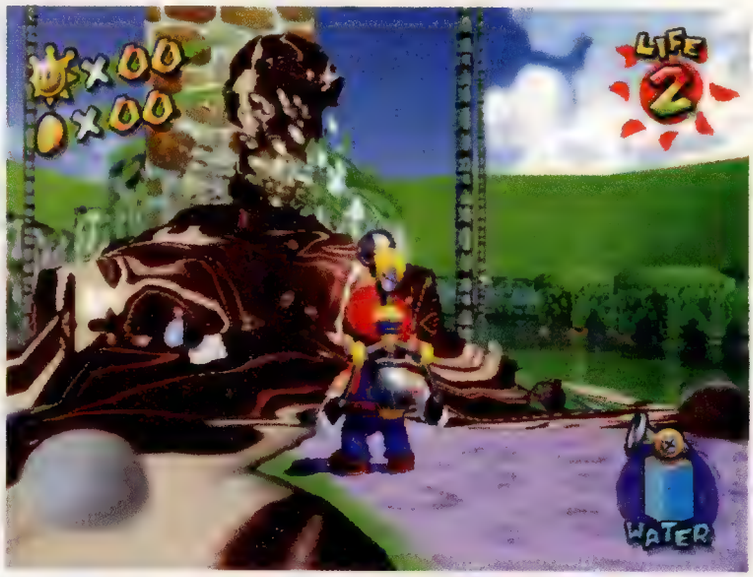
*Nintendo promette il ritorno in **Super Mario Sunshine** di molti dei personaggi storici, tra cui Yoshi e Toad.*

Dietro di noi, all'interno dell'enorme stand Nintendo allestito per l'E3, la fila di giornalisti raggiunge all'incirca le 6 unità. Davanti a noi, impegnati sanguinariamente pad alla mano, Mario si lancia in evoluzioni che non vedevamo dai tempi di **Mario 64**. La versione giocabile di **Super Mario Sunshine** data in pasto ai giocatori durante il recente Electronic Entertainment Expo ha lasciato piacevolmente impressionati gli addetti ai lavori. La sensazione è stata quella di trovarsi di fronte ad una versione 2.0 di **Mario 64**, in grado di poggiare su una realizzazione tecnica generalmente discreta, fondato su meccanismi per buona parte già visti anni addietro, ma con la consapevolezza del valore aggiunto costituito dai suo creatore. Una garanzia. In pratica è come se ogni copia di **Super Mario Sunshine**, nei negozi giapponesi a luglio e in arrivo in Europa per ottobre, fosse venduta in bundle con Shigeru Miyamoto. **Super Console** è al lavoro per trovare una mensola sul quale poggiarlo…

Cronaca di un videogioco attraverso un controller…

Mario e la principessa Peach sono in viaggio di piacere su una remota isola tropicale, con l'intenzione di riprendersi da qualche anno di sposanti comparsate in videogiochi Nintendo. Ma invece di godersi sole & mare, il destino vuole che il malvagio di turno, straordinariamente somigliante a Mario, abbia avuto la cattiva idea di deturpare l'isola, inquinando e insozzando ogni angolo di natura. E non crediate che l'idraulico mafioso giaccia inerme sotto la sdraio: la somiglianza con l'autore del misfatto rischia infatti di rovinargli la reputazione. È per questo che, armatosi di zaino-pompa ad acqua, Mario si lancia nell'impresa [pretestuosa, ma poco conta] di ripulire l'isola…

Il menu provvisorio della versione in prova dava accesso a 6 differenti livelli-missione. Un antipasto di videogioco fatto di azione, esplorazione e pensiero laterale, con sezioni di varia natura nelle quali completare obiettivi o sconfiggere boss, similmente a quanto ci si potrebbe attendere da un sequel di **Mario 64**. Il sistema di controllo si deposita anche questa volta placidamente sul pad Nintendo, rivelandosi intuitivo e versatile come conviene ad un'opera miyamotiana. Mentre con l'analogico di sinistra guidiamo Mario per le spiagge dell'isola e con l'analogico di destra ruotiamo la camera (registicamente sugli stessi livelli di media reattività già visti in **Mario 64**), l'enorme tasto A viene utilizzato per il salto, mentre il tasto B serve per agire contestualmente, parlando con gli abitanti del luogo, raccogliendo oggetti o lanciandosi in scivolata panzereccia sulle superfici viscide. Al laterale L è associata la consueta culata, da esplodere in volo, oppure il sidestep in caso di pressione completa + una direzione. Una rotazione dell'analogico più la pressione di A permette di esibirsi in uno spin jump, materiale già visto in **Super Mario World**, mentre ad Y è associato il passaggio da visuale in prima persona a visuale in terza persona. Quindi i due tasti più importanti: X e R. Al primo, come evidente dalle schermate di gioco a corredo di questa anteprima, è assegnato il compito di switchare tra le due funzioni dello zaino-pompa ad acqua, ovvero funzione di idrogetto e funzione di jet-pack. Al secondo, il laterale R, il compito di attivare la pompa. In caso lo zaino-pompa sia in modalità idrogetto, una pressione parziale di R provoca l'attivazione di un getto d'acqua frontale rispetto a Mario, che continua a muoversi liberamente. Una pressione completa provoca invece lo stop sul posto di Mario, permettendo di dirigere il



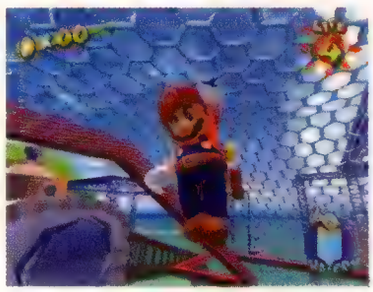
getto d'acqua. In modalità jet-pack la pressione di R scarica invece un prevedibile doppio getto verso il basso, con Mario in grado di muoversi liberamente in aria in ricordo dei personaggi di **Pilotwings**. Ma passiamo all'applicazione...

Scuola di Miyameccaniche...

Tutto già scritto: giocare a **Super Mario Sunshine** equivale a ritrovarsi di fronte ad un **Mario 64** con aggiunte del caso (lo zainopompa in primis), ma con la certezza di potersi trovare da un momento all'altro di fronte a qualche meccanica di gioco genialeggiante. Oltre alle azioni aggiuntive marlesche, come i salti a ripetizione contro pareti parallele (utili per raggiungere i tetti) o la camminata in sospensione su fili da equilibrista (senza possibilità di cadere, a prescindere da direzione e velocità del personaggio), la maggior parte delle novità viste si fondano proprio sull'idroarnese ora a disposizione dell'idraulico. Un apposito indicatore nell'angolo inferiore ci avverte della quantità d'acqua disponibile (la pompa si scarica molto lentamente, probabilmente per non tediare il giocatore nel bel mezzo di una missione), mentre Mario avanza per gli scenari tropicali parlando con i vari personaggi (in buon numero: la sensazione è che l'assegnazione delle missioni sarà strettamente legata al dialogo con i NPC) o usando al meglio il getto d'acqua. Piccoli mulini possono essere fatti ruotare vorticosamente, provocandone la salita sul meccanismo al quale sono ancorati, fiori speciali possono essere innaffiati (meccanica utilizzata anche nel caso di un boss) con lo scopo di farli esplodere. Il liquido marroneggiante che inquina l'isola e impedisce a Mario la naturale deambulazione può essere pulito via da terra con decisione, qualora ci si sia stancati di scivolarci sopra con la pancia, ritrovandosi poi completamente insozzati (naso compreso) di fronte a giocatore sorridente. Le funzioni di propulsione del getto passano in primo piano in casi specifici, ad esempio sostando su una ninfea in mezzo ad uno stagno e "sparando" in una direzione, così da muoversi nell'altra. È un potenziale da scoprire in continuazione, quello dello zaino-pompa. Ma la funzione principale rimane quella di allontanamento dei nemici. Una manovra non sterile, perché spesso usata con secondi fini. In una particolare situazione Mario si ritrova su una piattaforma circolare sospesa nel vuoto, con altre tre creature dotate di piedi a ventosa. Il peso degli occupanti della piattaforma provoca l'inclinazione della stessa. Mario è chiamato a spingere un avversario contro il bordo piattaforma, così che quest'ultimo rimanga per alcuni secondi in precario equilibrio su un solo piede, staccando quindi una ventosa dal terreno. A quel punto l'obiettivo è correre dalla parte opposta e procedere di culata sul terreno, così da scagliare lontano l'avversario per il contraccolpo "ad altalena" della piattaforma. In un'altra situazione Mario è impegnato a innaffiare a morte un fiore, provocandone l'esplosione nell'esatto momento del passaggio del millepiedi-boss, scaraventandolo gambe all'aria grazie alla detonazione. Quindi l'obiettivo sarà farsi strada sulla pancia dell'animale, così da colpire sul punto lampeggiante indicato dalla freccia. Questo è **Super Mario Sunshine**: un gioco che può essere raccontato esaurientemente solo raccontandone ogni particolare.

Divagazioni tecniche

Non c'è estremo entusiasmo tecnico in **Super Mario Sunshine**. La realizzazione grafica del gioco Nintendo si attesta su livelli di onesta qualità visiva, con orizzonti sufficientemente estesi ma costruzioni poligonali non esaltanti e texture generalmente discrete. La bella realizzazione dell'effetto acqua, elemento di primo piano nell'economia "visiva" del gioco, migliora in parte una situazione più che degna, non sempre esaltante, ma comunque adatta al titolo. In pratica: 10 minuti di gioco e molti dimenticheranno di non trovarsi davanti ad un'esplosione tecnicografica. Musiche in chiaro stile Nintendo, con tendenze ovviamente hawaiane, inzuccherano l'atmosfera al limite della crisi diabetica, accompagnandosi ad animazioni cartoonesche e ad un character design generale non sempre ispiratissimo, ma sorridente come tradizione. In sintesi, è Mario, e questo dovrebbe bastare a farvelo amare o a farvelo odiare. In entrambi i casi a luglio nei negozi potrete probabilmente trovare quello che vi aspettate: un'altra opera Mariomotiana. E **Super Console** è sempre al lavoro per trovare una mensola adatta.



*Anche in questo episodio Mario conserva la possibilità di aggrapparsi ad una notevole quantità di oggetti. La rete con sezioni rotanti (per passare dalla parte opposta) ripercorre fedelmente le meccaniche già viste in **Super Mario World**.*

La quota aerea massima raggiungibile con il jet-pack è discretamente bassa, fattore per il quale il suo uso si rivela spesso più utile per spostamenti laterali, piuttosto che per raggiungere piattaforme molto alte.

Orari negozio:
10.00/12.30
e
15.30/19.30
chiuso lun matt
IMPORT USA & JAP
Vendita per corrispondenza
ELECTRONIC Maddness
V.le UMBRIA 11 , Milano - T 02 5463638
e-mail:electronicmadness@fastwebnet.it
SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE SEGA SATURN BANDAI Playdia WonderSwan Color
Beach Spiker
GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE
Super Ghouls & Ghosts R
XBOX COMMANDOS 2
PlayStation 2 GUNGRAVE
Bandai Diana & Venus
FM TOWNS MARTY
Dreamcast
PC FX PC Engine SNK NEO GEO
XXX HENTAI
PC Videogames
VHS - DVD
Pokémon MAGIC
ORIGINAL ANIME DVD
ATARI JAGUAR LYNX
FAMILY COMPUTER Nintendo
Tutti i marchi appartengono ai loro legittimi proprietari

Wario World

anteprima

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Nintendo/Treasure **Data d'uscita:** Q4 2002

Dopo la saga di action-platform 2D sviluppatasi sugli schermi Gameboy, la nemesi storica di Mario conquista finalmente il suo spazio su next-gen console. **Wario World** appare, ad una prima prova, una degna trasposizione tridimensionale di quanto già visto sui portatili Nintendo. Il feeling "stilistico" si è mantenuto per quanto possibile inalterato, grazie ad una degna attenzione alla modellazione del personaggio e degli ambienti. Il livello tecnico della versione presentata all'E3, ancora notevolmente incompleta, non brillava evidentemente per qualità, lasciando però intravedere le linee di sviluppo del gioco. L'adattamento delle meccaniche 2D al nuovo mondo tridimensionale è stato perseguito da Nintendo preservando le azioni e gli attacchi già visti su handheld, ma soprattutto non dando a Wario piena libertà di movimento nelle ambientazioni, con percorsi semi-rigidi da seguire durante l'evolversi del gioco. L'anima ludica di **Wario World** promette per questo di non tradire il passato, conservando la violenza tipica del franchise (con il suo buzzurrissimo protagonista in grado di saltare di appiglio in appiglio e di afferrare oggetti ma, soprattutto, di picchiare selvaggiamente gli avversari) e la sua rilevante componente puzzle, favorita dalla presenza di un 3D "non-totale". Secondo quanto riportato dalla rivista giapponese Famitsu, lo sviluppo del gioco sarebbe affidato allo storico team Treasure (in collaborazione con Nintendo), responsabile per titoli come **Alien Soldier** o **Radiant Silvergun** (recensioni su **TFP**85/89) e approdato su PS2 con il recente **Hippa Linda**. Nessuna conferma al momento di andare in stampa da parte della casa giapponese.

Biohazard 0

anteprima

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Capcom **Data d'uscita:** Q4 2002

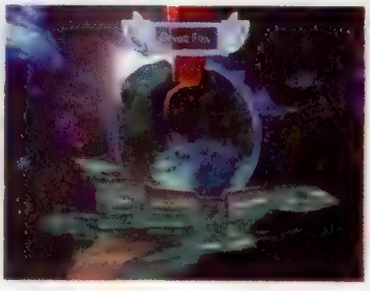
Prosegue su due fronti la collaborazione Capcom/Nintendo, con la softco di **Street Fighter** impegnata parallelamente nello sviluppo dei remake di **BH** (o **Resident Evil**, si voglia occidentalizzare) e dei nuovi episodi esclusivi per GameCube. La demo giocabile di **Resident Evil 0** presentata all'E3 ha confermato la volontà di Capcom di perpetuare la tradizione del franchise, introducendo però alcune novità nell'economia di gioco. L'azione di **Resident Evil 0** (ambientato nel 1998 e antecedente al primo episodio) si svolge in prevalenza all'interno di un treno in corsa, con i due protagonisti, Rebecca Chambers ed il carcerato in fuga Billy Cohen, impegnati a farsi strada tra i vagoni e ad esplorare le location "a terra" in occasione delle soste del convoglio. Al giocatore è data la possibilità di controllare entrambi, passando da uno all'altro in qualsiasi momento, fattore su cui sembrano basarsi diverse delle meccaniche. Il personaggio non controllato, infatti, segue fedelmente il primo personaggio, coprendogli le spalle in caso di incursioni dei classici zombie. Nell'eventualità che i personaggi si trovino in differenti locazioni, si apre invece il campo all'azione combinata, con i due impegnati nella risoluzione di enigmi nel vicendevole tentativo di aiutarsi (pare qui fuori luogo il parallelo con **Kuri Kuri Mix**). Scompare tra l'altro uno dei limiti dei prequel, grazie alla possibilità di liberare spazio nell'inventario poggiando a terra gli oggetti. La qualità grafica del titolo si attesta sui valori (molto elevati) già visti nel remake cubico del primo **RE** (del quale riprende e potenzia l'approccio), potendo vantare fondali animati e splendi effetti di luce.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

anteprima

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Rare **Data d'uscita:** 30 settembre 2002

Nato come progetto per N64, quindi trasmigrato su GameCube con l'adozione dei personaggi di **Star Fox**, **Dinosaur Planet** risorge all'E3 in forma di demo giocabile. **SFA:DP** rappresenta, in estrema sintesi, l'interpretazione di Rare della tradizione zeldiana. Fox McCloud si muove in ambienti tridimensionali, tra il platform e l'adventure, impegnato in una eclettica missione per liberare il popolo di Dinosaur Planet. Ad aiutarlo tutta la ciurma già vista in **Star Fox** (SNES), in un susseguirsi di sezioni a terra e di missioni in stile shoot'em up a bordo del suo Arwing. Le sezioni a terra si basano principalmente sull'esplorazione, la risoluzione di puzzle ed il combattimento contro nemici. I controlli appaiono, come buona parte del resto del gioco, ispirati a **Zelda**, con la possibilità di compiere le principali azioni con un solo tasto e di lockare su un avversario in caso di combattimento. Il controllo dell'inventario è invece affidato all'analogico destro. La versione mostrata all'E3 presentava caratteristiche oscillanti per quanto riguarda l'impatto grafico, rivelando in parte le sue lontani origini nella vecchia generazione. L'aspetto generale riportava a tratti alla memoria (con le debite proporzioni) quanto visto su N64, con ambientazioni vagamente squadrate, poligonalmente non sempre ricche, ma soprattutto con texture non troppo definite. Altre location, di converso, dimostravano un livello medio ed una cura superiore, attestandosi su livelli molto più consoni alla co-produzione Nintendo-Rare. Secondo quanto visto (la demo presentata era molto vasta) e secondo quanto riferito dai responsabili Nintendo, **Star Fox** dovrebbe essere nella sua fase conclusiva di sviluppo.



È FACILE - FRONTPAGE 2002

Paul Heltzel
Cod. 2721 - pag. 272
€ 25,50

Questo volume permette di risparmiare tempo e fatica presentando i metodi più semplici e rapidi per un proficuo utilizzo delle innumerevoli risorse messe a disposizione degli utenti da Frontpage 2002. Le tecniche di base sono descritte con esempi semplici ed efficaci, che rendono più facile che mai l'uso del noto programma per la creazione di pagine e siti Web. È facile Frontpage 2002, completamente illustrato, adotta un approccio collaudato che facilita l'apprendimento. Basta seguire le semplici istruzioni ed osservare le illustrazioni, per portare a termine ognuna delle procedure proposte, mentre le numerose immagini a colori permettono di verificare immediatamente l'esattezza di ogni singola azione effettuata.

STREAMING AUDIO E VIDEO

Francesco Pattarini
Cod. 2636 - pag. 288
€ 20,00
Con CD-ROM

Questo libro rappresenta un valido punto di riferimento per chi, avendo già delle buone basi di informatica, desidera approfondire la conoscenza delle tecnologie di streaming audio e video. Oltre agli aspetti tecnico-teorici, il testo affronta una serie di aspetti pratici che permettono di scoprire fino in fondo tutte le potenzialità di questa innovativa tecnologia.

È Facile
IL COMPUTER
Edizione aggiornata
Lisa Biow
Cod. 2719 pag. 256 - **€ 20,00**

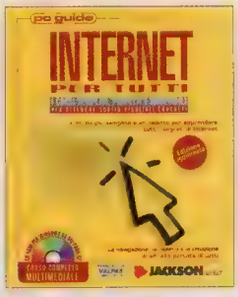
PC Guide
INTERNET PER TUTTI
Corso in autoistruzione
su CD-ROM
Valpas Communications
Cod. 2733 - **€ 36,00**

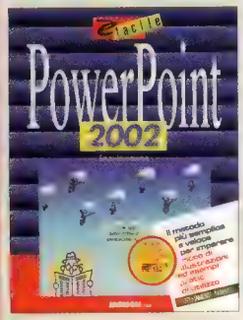
È Facile
INTERNET
Rogers Cadenhead
Cod. 2720 pag. 224 - **€ 20,00**

È Facile
POWERPOINT 2002
Enzo Bellissimo
Cod. 2755 pag. 256 - **€ 20,00**

È Facile
OUTLOOK 2002
Enzo Bellissimo
Cod. 2741 pag. 256 - **€ 20,00**

TRUCCHI E SEGRETI PER PLAYSTATION 2
Simone Crosignani
Cod. 2751 pag 208 - **€ 13,00**

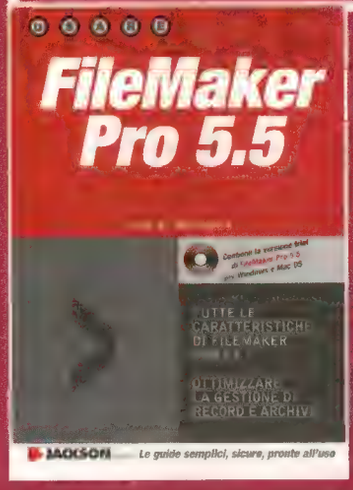




PARABOLE E SATELLITI

Carlo Perretta
Cod. 2694 - pag. 208 - **€ 20,00**

Questo testo descrive in modo chiaro la struttura, il funzionamento e lo scopo a cui sono destinati i vari tipi di satelliti e permette di scegliere, installare e utilizzare al meglio le parabole e gli apparecchi per la ricezione dei segnali audio-video satellitari.



FILEMAKER PRO 5.5

Alex G. Raccuglia
Cod. 2603 - pag. 288 - **€ 25,50**
Con CD-ROM

Questo testo illustra le caratteristiche e le funzioni della versione 5.5 di FileMaker Pro, il database relazionale che, grazie ad una notevole potenza, versatilità e affidabilità, occupa una posizione di primo piano all'interno di questa categoria di software funzionali. Una sezione del libro dedicata alla realizzazione di alcuni progetti concreti, inoltre, permette di applicare e consolidare le nozioni apprese in sede teorica.

DVD

Mark Ely, Philip De Lancie
Cod. 2759 - pag. 208 - **€ 20,00**
Con CD-ROM

Questo testo è una guida pratica e accessibile a tutti, che permette di comprendere a fondo le caratteristiche salienti e le potenzialità della tecnologia DVD (Digital Versatile Disk), ormai divenuta lo standard di riferimento per la registrazione digitale dei dati nell'ambito dell'Home video, della gestione aziendale, della pubblicità, della produzione multimediale e in molti altri settori commerciali.

JACKSON LIBRI
www.jacksonlibri.it

The Xbox briefing

Devastato dal jet lag, molto giornalisti europei e giapponesi si congiunta pigramente mente te controllano registrano e macchine fotografi che. Ma non c'è tempo per dormire. La conferenza stampa indetta da Microsoft per il 20 maggio segna ufficialmente l'inizio delle ostilità fra i colossi del divertimento elettronico da pole position "ufficiale" spetta comunque a Capcom con una presentazione dei propri titoli addirittura il 20 mattina. La guerra dell'E3 sta per avere inizio e il primo attacco arriva proprio da Xbox

Grand Canyon

Il downtown losangelino è agghiacciante. Impossibile, anche dopo esserci stati un'infinità di volte, abituarsi al melting pot di grattacieli e palazzi fatiscenti, uomini d'affari impettiti e barboni, Mercedes Classe S e vecchie Chevrolet tenute insieme col filo di ferro. E' in questo scenario surreale che si trova il teatro Orpheum, locazione scelta da Microsoft per The Xbox Briefing, abituale conferenza stampa pre-E3 della casa di Redmond. La notizia più importante, ovvero quella inerente il ribasso del prezzo di Xbox sul territorio americano (da 299 a 199 dollari), è stata data, per forza di cose, una settimana prima. Il taglio di 100 dollari deciso da SCEA per PlayStation2 ha infatti costretto Microsoft ad anticipare i tempi e ad annunciare una strategia analoga già il 14 marzo, sei giorni prima del previsto. Con il prezzo per l'anno a venire già definito, sono in molti ad interrogarsi sui "protagonisti" della conferenza stampa voluta da Robert Bach e compagni, ma i 55 minuti successivi lasceranno pochi dubbi in merito: l'arma su cui Microsoft farà affidamento per sbaragliare la concorrenza nei prossimi mesi si chiama Xbox Live…

"Xbox is here to stay"

Sullo schermo gigante dell'Orpheum fanno la propria comparsa per un brevissimo sketch Toejam & Earl. Si inizia. Robert Bach, vicepresidente della divisione giochi di Microsoft e uomo in comando per tutto quanto riguardi Xbox ("chief Xbox officer" è la carica ufficiale), sale sul palco con oltre 40 minuti di ritardo sull'orario previsto (ritardo canonico, considerando la scarsa puntualità della stampa specializzata). Ma il numeroso pubblico in platea, stordito da laser, musica a palla e i cocktail a base di Martini serviti da cameriere davvero "notevoli", presta poca attenzione all'orologio e si lascia immediatamente catturare dalle parole di Bach. Il dirigente Microsoft è l'incarnazione vivente di un manuale di relazioni pubbliche. Decisamente più sicuro rispetto alla presentazione dello scorso anno (*"quando il nostro Xbox non si è nemmeno acceso"* ricorda enfatico), Bach si muove sul palco con la sicumera che compete a una persona nella sua posizione. L'introduzione scorre via liscia come l'olio, fra urla esagitate e fischi di un paio di "clappers" evidentemente scritturati per l'occasione (per par condicio va detto che la tradizione di assoldare "tifosi" che sottolineino i momenti chiave della conferenza è stata inaugurata negli anni passati da Sony e Nintendo). C'è tutta la "corporate America" nelle parole di Bach: frasi brevi, precise, che trasudano dedizione ed entusiasmo, ma anche quel briciolo d'arroganza (*"Xbox is here to stay"*) e un minimo di ironica autocritica (*"la gente diceva che il mercato giapponese sarebbe stato davvero duro per noi… e avevano ragione"*) che non guastano mai. Inappuntabile. Vengono così snocciolati i risultati ottenuti dalla console Microsoft negli ultimi dodici mesi, rimarcando il milione di copie vendute da **Halo** in brevissimo tempo e il fatto che ci siano già cinque titoli che hanno venduto oltre 500.000 unità, annunciando che in Europa sono già state piazzate oltre mezzo milione di macchine e sottolineando come l'utenza Xbox acquisti, in proporzione, molti più titoli delle controparti PS2 e GameCube. Tutto molto bello, ma i giochi?

Would you like Fries with it?

I giochi arrivano con Ed Fries. Il "vicepresident of Xbox game content" piomba sulla scena con il suo sorriso beffardo e la platea capisce che è il momento di vedere quali titoli allieteranno la vita degli utenti Microsoft nei prossimi mesi. Non prima però di un dovuto ringraziamento agli sviluppatori che hanno supportato la console nei primi cinque mesi di vita (*"le persone per cui abbiamo realizzato Xbox"* dichiara Fries), coloro il cui obiettivo dev'essere quello di *"far diventare il game design una forma d'arte."* Fries passa così in rassegna il *parterre du roi* del teatro losangelino: sul megaschermo fanno la propria comparsa i faccioni di Tim Schafer di Double Fine, autori dell'interessante **Psychonauts**, Atsuhi Inaba di Capcom ovvero la mente dietro a **Steel Battalion** (che saluta per dieci minuti consecutivi la telecamera con la manina, fra l'ilarità generale), la leggenda Yuji Naka, Naoto Oshima di Artoon (**Blinx**), Greg Zeschuk e Ray Muzyka di Bioware (**Star Wars: Knights of the Old Republic**) e Takayuki Kawagoe di Smilebit (**Panzer Dragoon Orta**). Neanche il tempo di notare come Microsoft ci tenga a sottolineare il supporto delle softco nipponiche che arrivano i primi filmati: **Blinx**, **Knights of the Old Republic** e **Panzer Dragoon Orta**. La platea gradisce e Fries, che non possiede il carisma di Bach ma dimostra comunque di sapere il fatto suo, rincara la dose: *"Al momento ci sono 300 giochi in sviluppo per Xbox e 200 saranno sugli scaffali dei negozi per Natale"*. Parte così una raffica di clip velocissime, montate in modo tale da aggredire il pubblico: **Crimson Skies**, **Mech Assault**, **Sega GT 2002**, **Tork**, **Unreal Championship**, **Splinter Cell**, **NFL Fever 2003**, **Vexx**, **Steel Battalion**, **Moto GP**, **ShenMue II** (salutato con un fragoroso "Yeah!" dal solito clapper a fondo sala, ma che in fiera verrà quasi ignorato), **WWE Raw 2**, **Loons: Fight for Fame**, **Tao Feng**, **NBA 2K3**, **NFL 2K3**, **Superman**, **Tony Hawk's Pro Skater 4**, **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, **Quantum Redshift**, **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**, **Kung Fu Chaos**, **Madden NFL 2003**, **ToeJam & Earl III**, **Dead to Rights**, **Brute Force**, **Turok Evolution**, **Psychonauts**, **Kakuto Chojin**, **Outlaw Golf**, **Lord of the Rings**, **Buffy the Vampire Slayer**, **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (per il diletto della sala che accoglie con un "aaaaah!" soddisfatto le capriole sulla sabbia delle pettorute ragazze di Tecmo), **James Bond 007**, **Crazy Taxi 3** e **Phantasy Star Online**. Quantità e qualità non mancano certo e i titoli esclusivi, evidenziati da un logo "Only on Xbox" durante la presentazione a video, nemmeno. Fries è raggiante (*"E questo è solo l'inizio"*) e assesta il colpo di grazia: dal solito megaschermo Peter Molyneaux e Tomonobu Itagaki, entrambi presenti in sala, danno al pubblico un primo assaggio di **Project Ego** e **Ninja Gaiden**. La conferenza prende quota e Fries capisce che è il momento di Xbox Live.

"What if ?"

"Cosa ne direste se fosse possibile partecipare a un campionato di calcio virtuale, e giocare non due contro due, ma undici contro undici con amici da ogni parte del mondo? Cosa ne direste se fosse possibile scambiare i propri replay, i propri skatepark, i propri migliori tempi con i migliori giocatori di tutto il mondo? Cosa ne direste se i vostri amici potessero trovarvi sempre, a prescindere da dove stiate giocando, sia su Xbox, che su PC o cellulare? Cosa ne direste di avere una sola identità online che vi permettesse di essere riconosciuti come una leggenda dalla comunità dei giocatori?". J Allard, general manager di Xbox, tempesta il pubblico di domande prima di introdurre un filmato con una partita online a **NFL Fever**: è il turno di Xbox Live. Il dirigente dal pizzo ossigenato elenca subito le peculiarità del servizio: l'utente ha un'unica identità per tutti i giochi e necessita quindi di una sola password, fattore che dovrebbe aumentare la sicurezza del servizio (*"siamo l'unica compagnia in questo settore con decine di anni di esperienza nell'online"*), può vedere quando i propri amici sono online, sfidarli e parlarci tramite Communicator (cuffia&microfono). *"E questo è possibile perché noi abbiamo scelto il broadband"* dichiara Allard, precisando come al momento metà degli utenti Xbox abbiano già accesso a collegamenti tramite banda larga, e tirando una frecciata a Sony e Nintendo: *"Giocare tramite narrowband è come succhiare una pizza con una cannuccia: tecnicamente è possibile, ma è del tutto insoddisfacente."* Qualche possessore di Dreamcast in platea storce il naso, ma Allard è lanciato e si proietta in un'enunciazione delle virtù di Xbox Live, paragonando il passaggio fra gioco off e online a quello fra 2D e 3D in termini di importanza nella parabola evolutiva del videogioco. A supportare le parole di Allard arriva, manco a dirlo, un filmato con i commenti entusiasti di Randy Green (LucasArts), Yuji Naka, Greg Thomas (Visual Concepts), Tim Sweeney (Epic Games), Jason Jones (Bungie) e Gabe Newell (Valve), tutti seduti nelle prime file dell'Orpheum. Il dirigente Microsoft sottolinea quindi come la fase di beta testing di Xbox Live sia ormai imminente, con il servizio che entrerà in funzione in autunno in tutto il mondo. Nulla è dato di sapere per il momento sui costi, se non che i giocatori americani potranno ben presto mettere le mani su uno starter kit, con un abbonamento annuale e un Communicator in omaggio, al prezzo di 49.95 dollari. Il pubblico applaude e Allard snocciola alcuni dei titoli che saranno disponibili al lancio di Xbox Live: **Unreal Championship**, **Phantasy Star Online**, **NFL Fever 2003**, **Mech Assault**, **Whacked**, **Midtown Madness III**, oltre alle versioni online di **Halo**, **Amped** e **Project Gotham Racing**.

Cinquantacinque minuti e quattro secondi

Il ritorno di Robbie Bach segnala l'approssimarsi della fine della conferenza. Soddisfatto per la brevità dell'evento (in netto contrasto con la chilometrica press conference indetta da Sony), il pubblico ascolta le conclusioni di Bach: *"Investiremo due milioni di dollari in Xbox Live. E continueremo a supportare Xbox per assicurarci che rimanga la piattaforma di gioco numero uno. Non solo per questa generazione di giocatori, ma anche per le generazioni future. Siamo qui per fare la differenza. Siamo qui per comandare."* Un tantinello azzardato, ma all'E3 tutto è permesso. Anche bersi il quinto Martini di fila a stomaco vuoto…

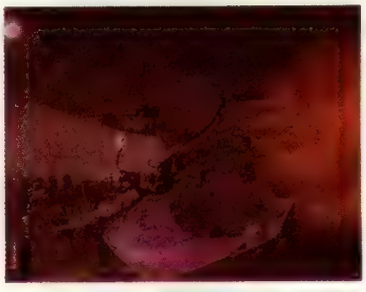
Panzer Dragoon Orta

Publisher: Sega **Sviluppatore:** Smilebit **Data d'uscita:** Dicembre 2002 (USA)

Titolo di lancio Saturn, il primo **Panzer Dragoon** poneva il giocatore a cavalcioni di un drago libero (ma non del tutto, l'azione si sviluppava "su binari") di svolazzare in un sontuoso ambiente 3D, abbattendo ogni avversario. Nel 1996, un anno dopo la sua uscita, gli sviluppatori di Team Andromeda (ora sciolto) realizzarono a furor di popolo **Panzer Dragoon Zwei**, riproponendo le stesse meccaniche del predecessore e dotando il drago di più potenti attacchi. Una discreta sorpresa suscitò l'uscita di **Panzer Dragoon Saga** che, abbandonando lo stile di gioco dei capitoli precedenti, si presentò come un ottimo quanto atipico RPG, secondo alcuni uno dei migliori titoli per Saturn. Ora che Dreamcast ha fatto la medesima triste fine del suo nero antenato, **Panzer Dragoon** si appresta a tornare, in esclusiva su Xbox. Vista la scomparsa di Team Andromeda, la realizzazione di questo seguito è stata affidata a Smilebit, che per la console Microsoft ha già sviluppato **Jet Set Radio Future** e **Gunvalkyrie**. Il titolo riprende lo spirito dei primi capitoli della serie, dimostrandosi uno sparatutto che, dal punto di vista dell'azione, può richiamare alla mente quanto visto su PlayStation2 con **Rez** (non a caso i membri di Andromenda si sono "ridistribuiti" fra Smilebit e UGA) Chiaramente, gli scenari astratti e quasi metafisici di quest'ultimo lasciano campo ad ambientazioni maestose e fantasy, ma le meccaniche di gioco sono abbastanza simili. In **Panzer Dragoon Orta**, i movimenti del mirino sono deputati allo stick analogico sinistro, mentre il tasto X consente di sparare. Una maggiore pressione del medesimo tasto permette di puntare bersagli multipli, che verranno investiti dal soffio mortale del nostro drago, un devastante raggio di energia. Nel caso in cui la superiorità numerica dei nemici si dimostrasse soverchiante, in alcune occasioni è anche possibile ricorrere al "berserk attack", durante il quale il nostro lucertolone emette raggi letali a raffica, lasciando ben pochi sopravvissuti. Fino a qui, niente di nuovo rispetto ai primi titoli della serie. È ora possibile, però, ricorrendo ai tasti Y ed A, decelerare o accelerare, così come esibirsi in un repentino dietro front di 180° premendo i due dorsali contemporaneamente: azioni necessarie per aggirare gli scudi energetici di alcuni nemici. Al tasto B è affidata la novità più sostanziale, ossia la facoltà di trasformare in tempo reale il proprio drago. Nella versione demo esposta all'E3 era possibile scegliere tra tre differenti mutazioni (a cui ulteriori si sommeranno nel gioco ultimato), ognuna caratterizzata da una sostanziale alterazione in velocità, resistenza o potenziale distruttivo. Nel primo livello mostrato, un filmato presenta la nuova protagonista, Orta appunto, soccorsa in prigione dal suo fedele rettilone alato. Al giocatore spetta la ricerca di una via di fuga, sorvolando il campo di prigionia abbattendo i nemici decisi a bloccarci. Il movimento delle ali del drago è rappresentato in tutta la sua solennità, così come le mutazioni di cui è capace, fluide e spettacolari, non interrompono il ritmo dell'azione. Azione che si preannuncia frenetica fin dai primi momenti di gioco, con decine di avversari alati che braccano la nostra creatura e installazioni terrestri che tentano di abbatterci.

Pur essendo al 60% dello sviluppo, già ora **Panzer Dragoon Orta** fa trasparire una realizzazione tecnica di forte impatto, con scenografie imponenti, figure poligonali dettagliate e texture di alta qualità. Il frame rate appare incollato sui sessanta fotogrammi al secondo anche in occasione degli scontri con i boss più massicci, mentre su schermo si affollano esplosioni, effetti di luce e quanto possa contribuire all'esaltazione visiva dell'epicità dei duelli (durante la nostra fuga, una terribile tempesta imperversa sul campo di prigionia, la pioggia si abbatteva su ogni cosa, lo sfolgorio dei lampi solcava il cielo e, lontano sotto di noi, le guardie appiedate cercano rifugio scappando da ogni parte).

Previsto per la fine di questo anno, già ora il titolo Smilebit si presenta più che promettente, sebbene non troppo dissimile dai predecessori. Il che potrebbe anche essere un pregio per gli amanti della serie o degli sparatutto 3D "on rail".

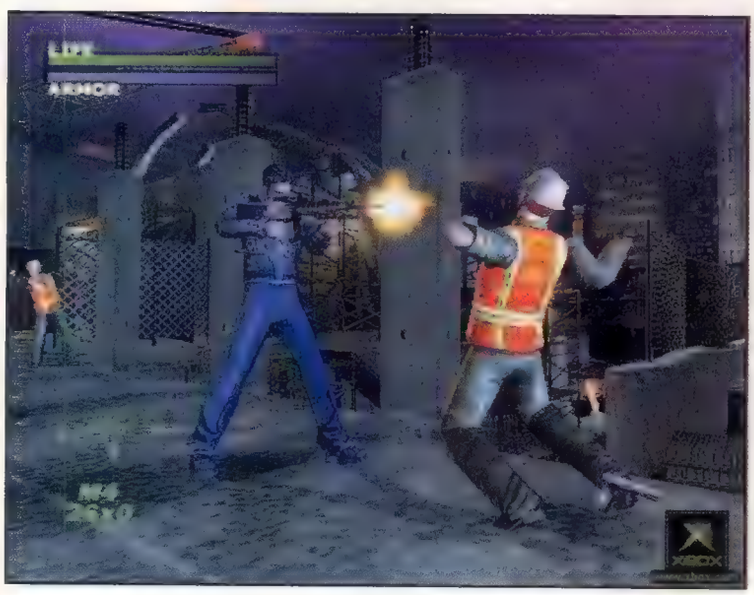


Dead to Rights

Publisher: Namco **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Agosto 2002 (USA)

Nato come progetto Playstation2, **Dead to Rights** sarà invece esclusiva Xbox per tre mesi dalla data d'uscita, prevista per questa estate. Ad una prima impressione, il gioco pare pesantemente ispirato a **Max Payne**, **Shenmue** e **Metal Gear Solid**. Aggiungendo che Namco stessa ha ammesso che nel gioco saranno presenti momenti ispirati anche a **Time Crisis** e **Silent Scope**, pare che di carne al fuoco ve ne sia parecchia. Un esaustivo tutorial presenta al giocatore la trama e lo istruisce sulle numerose azioni performabili. Nei panni di Jack Slate, poliziotto "duro e puro" del dipartimento di Grant City, si è chiamati alla perlustrazione di un cantiere, usato come copertura per affari molto sporchi. L'accoglienza non è delle migliori: gli operai si rivelano all'istante criminali armati fino ai denti, pronti a scaricare in faccia al nostro eroe tutto il loro piombo. Guidati passo dopo passo nella loro eliminazione, si prende confidenza con il versatile repertorio di azioni eseguibili da Jack. Qualora disarmati, si può far ricorso al proprio cane che, **Shinobi**-style (non a caso la bestiola si chiama Shadow, chiaro riferimento a **Shadow Dancer**), impegna l'avversario in combattimento, agevolandoci nella sua eliminazione. Nel caso in cui non possa far affidamento sul compagno quadrupede, Jack vanta numerosi metodi per impadronirsi delle armi dei nemici: con un'abile mossa di jujitsu può ritorcere il braccio dell'assalitore contro la sua stessa schiena, eliminandolo e sottraendogli la pistola, oppure può avventarsi furtivo alle spalle, disarmarlo e decidere se tenerlo come scudo umano o freddarlo con un colpo alla testa. A seconda del tipo di arma e dell'approccio che si intende seguire, esistono numerose varianti delle citate mosse, tutte estremamente coreografiche e palesemente influenzate dalla cinematografia di Hong Kong. Lo stesso Hugo Reyes, PR manager Namco, ha citato i film d'azione di Woo come primaria fonte di ispirazione: in tali pellicole, quando il protagonista finisce i proiettili, non cerca altre munizioni, ma lancia via la pistola e si avventa su di un'altra arma; alla stessa maniera "ragiona" l'agente Slate, ed è per questo che tanta enfasi è stata posta sulla capacità di disarmare gli avversari. Seguendo la medesima filosofia di devastazione altamente coreografica, si scopre che ogni oggetto infiammabile può essere scagliato contro i nemici: la parabola di caduta appare rallentata, spettacolare e sostanziale per prendere la mira sull'oggetto e farlo detonare con un colpo ben calibrato. In tali circostanze si rivela di fondamentale ausilio il sistema di lock-on del bersaglio, utilissimo anche nelle sparatorie con più nemici. Non solo. Il tutorial spiega anche come attivare il "dive mode": analogamente a quanto visto in **Max Payne**, lanciandosi verso gli avversari, l'azione decelera in slow motion, permettendo di crivellare numerosi nemici in pochi attimi. Qualora, invece, la situazione richieda un approccio meno diretto agli scontri, è possibile accostarsi ai muri così come ci ha insegnato Snake, o ancora trovare riparo dietro casse o altri ostacoli per dedicarsi a sparatorie che ricordano quanto visto in **Time Crisis**. Finita la carneficina di sgherri e avendo scoperto che in alcune fasi è possibile controllare in prima persona il cane Shadow, un semplice minigame (il gioco promette di esserne ricolmo) ci conduce alle ultime fasi del livello introduttivo. Ancora qualche conflitto a fuoco per appropriarsi definitivamente del vasto raggio di azioni performabili e si scopre la terribile verità: nostro padre è stato ucciso e (neanche a dirlo) siamo accusati del suo omicidio. Fare giustizia e vendetta diventeranno una cosa sola per tutti i livelli su cui si dipanerà il gioco vero e proprio.

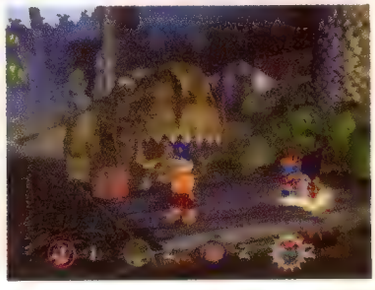
Rimandando a future anteprime più esaustive le considerazioni in merito alla componente estetica del titolo (comunque ottima), **Dead to Rights** si è rivelato uno dei giochi Xbox più interessanti dell'E3 proprio per l'ampia libertà decisionale lasciata al giocatore, inusuale in un action game: ad un approccio "ignorante", basato sull'avventatezza e i riflessi, è decisamente preferibile un saggio studio dell'area di gioco, che un sapiente level design ha tempestato di anfratti e ripari utili per determinare la tattica migliore. Non ultimo, grande interesse suscitano anche i numerosi minigiochi, inseriti per spezzare la monotonia insita nella continua distruzione. Tra questi, molti curiosi erano attirati da un semplice rhythm game nel quale si controlla una spogliarellista: premendo col giusto tempismo i tasti indicati sullo schermo, era possibile prodursi in una lap dance sempre più lasciva, distraendo con le nostre moine le guardie del club, in modo da lasciar entrare indisturbato Jack. Un tocco di classe che valorizza l'atmosfera da film noir e amplifica la sensazione di non trovarsi davanti al "solito" gioco d'azione.



Kung Fu Chaos

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Just Add Monsters **Data d'uscita:** Inverno 2002

A Bill Gates piacciono i party game. Dopo la pubblicazione di **Fuzion Frenzy** per il suo sistema, probabilmente si sarà dovuto ricredere, ma con **Kung Fu Chaos** Microsoft tenta di farsi perdonare. A prima vista, il titolo sembra un picchiaduro con personaggi superdeformed. In buona sostanza lo è, presentando una modalità principale nella quale quattro amici se le danno di santa ragione in scenari completamente fuori di testa, ricordando quanto visto su Dreamcast con **Powerstone**. Lo scopo del gioco è realizzare scene d'azione ultra spettacolari pestando gli avversari (meglio se umani), in quanto ogni "arena", in realtà, è il set di un film a basso costo. In un livello si è chiamati a lottare addirittura sul Titanic, con tanto di scontro con iceberg e successivo affondamento, mentre le sagome di cartone delle "comparse" si sbracciano disperate. Delirante anche l'ambientazione che scimmiotta *Jurassic Park*, con un enorme Tirannosauro che azzanna la zattera sulla quale siamo intenti alla pugna, per poi mostrare, girandosi, la cerniera che palesa la sua natura di pupazzo. Incredibile. È pure possibile affrontare ogni ambientazione in singolo, seguendo i consigli che il regista da quattro soldi ci strilla contro, ma il divertimento risulta in parte snaturato, anche dall'eccessiva laboriosità necessaria per disfarsi degli avversari comandati dalla CPU (ma nella versione finale, probabilmente, il livello di difficoltà potrà essere modificato). Divertenti, inoltre, alcuni insulsi minigame, presentati come "cut scene": in uno, per esempio, si devono lanciare dei salvagente verso alcuni ninja che stanno affogando, stando attenti a non confonderli con foche che ci ributtano i gavitelli in testa (demenziale); in un altro, invece, si deve evitare che un pesce, risalendo la corrente, arrivi in cima ad una cascata lanciandogli in testa tartarughe... Insomma, **Kung Fu Chaos** attrae all'istante il giocatore con un sapiente mix di umorismo idiota e azione immediata, arricchito da una realizzazione grafica non sublime ma molto colorata e adatta al genere. Un enorme punto interrogativo aleggia sull'effettiva longevità del prodotto, i cui combattimenti estremamente frenetici e le ambientazioni demenziali possono essere una piacevole variante per una serata con gli amici, ma non è detto che lo siano per due. Maggiori dettagli su queste pagine prima dell'uscita, prevista per le vacanze natalizie.

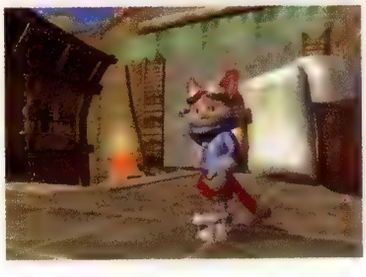


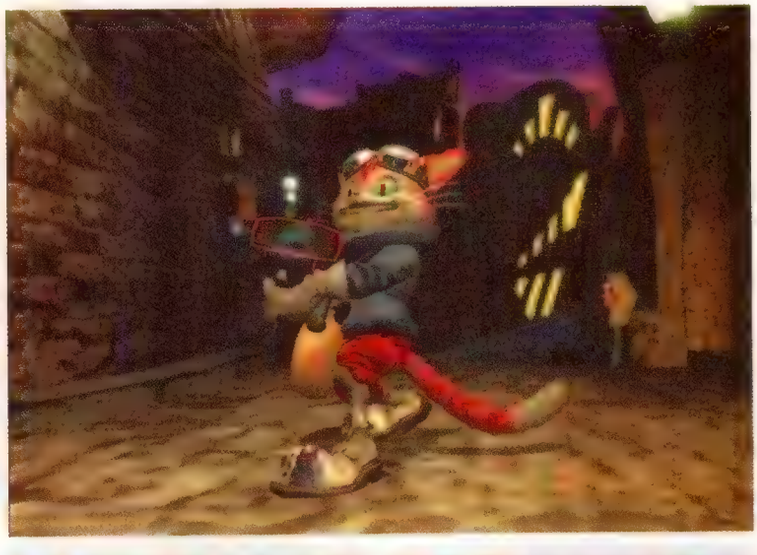
Blinx: The Time Sweeper

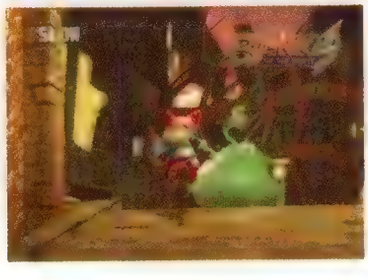
Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Artoon **Data d'uscita:** Inverno 2002

A prima vista **Blinx: The Time Sweeper** rischia di essere liquidato come uno fra i tanti platform 3D con un protagonista "carino" che si aggira per ambientazioni da cartoon. Non che questo non sia vero, ma, oltre alla terza, in questo gioco sarà bene tener conto anche di una quarta dimensione. Infatti, comandando il gattone Blinx, il giocatore dovrà salvare la pulzella del caso, premurandosi anche di recuperare i cristalli del tempo, manipolando a piacere, appunto, tale fattore. La peculiarità del titolo sviluppato da Artoon (al cui interno hanno trovato asilo alcuni membri "dissidenti" del Sonic Team) risiede proprio nella possibilità di controllare il tempo, agendo sulla realtà come se ci si trovasse davanti ad un enorme videoregistratore. Raccogliendo il giusto numero di cristalli è possibile fermare il tempo in ogni momento, rallentarlo oppure portarlo indietro. Le ripercussioni sono subito riscontrabili: fermando il tempo è sicuramente semplice aggirare gli avversari più coriacei, così come è possibile performare azioni altrimenti impossibili, come camminare sull'acqua. Un altro esempio molto interessante dell'applicazione del controllo temporale è stato mostrato durante la presentazione all'E3: in seguito al crollo di una statua era possibile porre Blinx sopra uno dei detriti e, portando indietro il tempo, si assisteva al ricomporsi del monumento e si riusciva a raggiungerne la sommità, altrimenti inaccessibile.

Previsto per la fine dell'anno, **Blinx: The Time Sweeper** appare come un platform che potrebbe effettivamente distinguersi dalla massa, a patto che gli sviluppatori aumentino un po' il ritmo di gioco, al momento forse troppo blando, e sappiano mettere in risalto con un sapiente level design l'interessante caratteristica della manipolazione temporale.





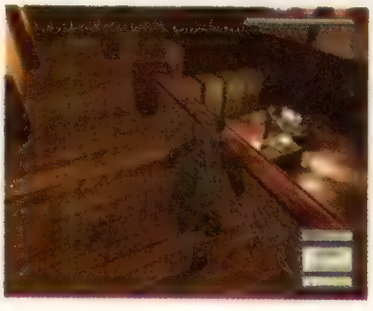


Tom Clancy's Splinter Cell

anteprima

Publisher: Ubi Soft **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Autunno

Uno stealth game con un protagonista superfigo, un'atmosfera da film hollywoodiano e una marea di gadget a disposizione del giocatore. Non c'è alcun dubbio che **Metal Gear Solid 2** abbia lasciato il segno. Fortunatamente **Tom Clancy's Splinter Cell** non è un pallido clone del blockbuster di Kojima, come ne abbiamo visti tanti in passato: il gioco Ubi Soft sembra infatti possedere sufficiente personalità per accontentare sia i fanatici del pad che i sempre più numerosi casual gamer. I primi apprezzeranno senza dubbio l'elevato livello di interazione fra il proprio alter ego digitale e gli scenari del gioco: una componente fondamentale di **Splinter Cell** è infatti costituita dallo "stealth meter", un indicatore che segnala in tempo reale quanto la presenza di Sam Fisher, il protagonista, sia evidente per i nemici. L'indicatore non tiene in considerazione solo il raggio visivo dei cattivoni, ma valuta una serie di fattori che includono il rumore sollevato da Sam (e quindi attenzione a non urtare inavvertitamente oggetti che possano cadere a terra o a camminare su superfici scricchiolanti) o la presenza del nostro eroe in zone più o meno illuminate. I giocatori occasionali rimarranno invece catturati dall'eccellente cosmesi del titolo sviluppato negli studi canadesi di Ubi Soft: il motore 3D (una versione potenziata dell'engine di **Unreal 2**) sembra infatti a proprio agio nel gestire gli ottimi effetti di illuminazione dinamica su cui si poggia la fase stealth, nonostante il buon numero di poligoni a schermo, e la fisica degli oggetti appare curata egregiamente (in particolare per quanto riguarda gli oggetti "molli" come tende o vestiti). Altrettanto apprezzabile il sistema di controllo, semplice ma completo, e in grado di essere digerito dopo solo un paio di partite. Se la qualità degli enigmi e della storia si manterranno sui livelli suggeriti dallo stage visionato all'E3, **Metal Gear Solid 2** potrebbe aver finalmente trovato un rivale degno di nota. In uscita entro l'anno per Xbox (di cui era disponibile la versione dimostrativa allo stand Ubi Soft), **Splinter Cell** arriverà anche su PlayStation2, a marzo.



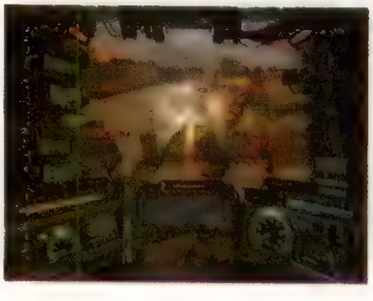
Steel Battalion

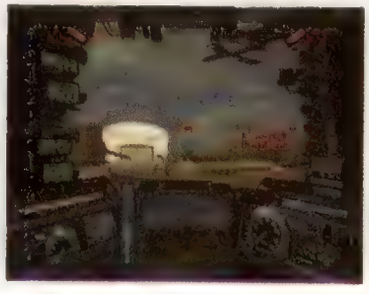
anteprima

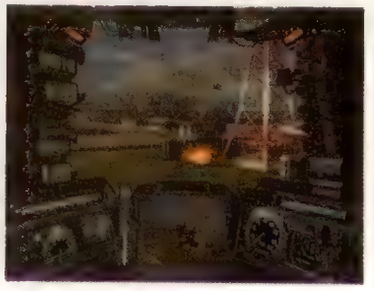
Publisher: Capcom **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Inverno

Difficile stabilire se la folla assiepata attorno alla postazione dimostrativa di **Steel Battalion** (**Tekki** in Giappone) nello stand Capcom fosse lì calamitata dalle delizie del gioco o dalla particolarità del suo controller, ma se c'è un titolo su cui la definizione di "mech simulator" calza a pennello, quel titolo è proprio **Steel Battalion**. Dal momento in cui ci si accomoda nella "cabina di comando" si comincia a scivolare lentamente nei panni del pilota che si è chiamati ad interpretare. Davanti a noi il più grande controller della storia. Un vero e proprio cockpit da tavolo dalle dimensioni quasi intimidatorie. Da una base composta da tre pannelli si ergono due stick ergonomici che verranno impiegati per muovere la visuale (leva sinistra) e per mirare/fare fuoco (leva destra). In basso, per terra, una pedaliera permette di accelerare e frenare. In totale, il controller di **Steel Battalion** offre ben 40 tasti, ognuno con le sue specifiche funzioni che possono essere pertinenti al gameplay o strumentali all'opera di convincimento di "esserci" che il gioco esercita sull'utente sin dal primo istante. La prima cosa da fare è accendere il sistema. Quello del mech, non la console. La pressione di un tasto sul pannello destro del controller ci chiude nel cockpit virtuale mostrandoci lo schermo del computer di bordo, ancora spento. Premiamo un altro tasto e le prime indicazioni a video ci invitano ad attivare tutte le funzioni del sistema agendo su cinque interruttori posti nella parte bassa del pannello sinistro. Tac-tac-tac-tac-tac. Fatto. Un sommesso ronzio elettrico ci avvolge mentre sullo schermo davanti a noi - nel cockpit attorno a noi - si alzano panelli ed indicatori vari. Sul monitor di bordo, intanto, cinque barre energetiche orizzontali si distendono e si ritraggono disarmonicamente su un grafico attraversato da un indicatore. Per mettere in moto il mech definitivamente è necessario premere il tasto di accensione nel momento in cui tutte e cinque le barre energetiche sono distese al di là dell'indicatore. Fatto. Un sussulto accompagna le prime esplosioni del motore e si comincia a procedere in avanti accelerando con i pedali e cambiando marcia (sì, ci sono anche le marce) attraverso una leva ad hoc posta all'estremità sinistra del controller. Da questo momento in poi **Steel Battalion** è una battaglia continua, lenta (forse troppo, ma va bene così visto che il sistema di controllo non è dei più spediti) e mastodontica, con il giocatore impegnato a districarsi fra le varie funzioni offerte dal suo cockpit (comprese quelle radiofoniche, con tanto di pomello per scorrere tra le frequenze) mentre davanti a lui – al di fuori del suo esoscheletro armato – crollano palazzi, si incendiano boschi ed esplodono strade, fra bombardamenti, mitragliate e scie di missili teleguidati. Il panico, comprensibilmente, prende il sopravvento, alimentato da un sistema di puntamento forse un po' troppo sensibile ed impreciso. Si manifesta qualche difficoltà a percepire i dettagli della scena per via di un apparente abuso di disturbi grafici assortiti (probabile comunque la colpevolezza dello maxischermo sfocante), ma le indicazioni dell'head-up display sono quanto basta per scovare il nemico ed agganciarlo con il reticolo di mira.

In definitiva, una bella esperienza quella di **Steel Battalion**. Immersiva e realistica, indubbiamente. Forse un po' confusionaria, ma è difficile pronunciarsi con fermezza dopo una breve partita. Ciononostante resta il dubbio sul suo effettivo potere ricreativo e soprattutto sulla sua longevità. Ci si sente "fichi" mentre si azionano levette, si schiacciano pulsanti o si armeggia col cambio, ma c'è da chiedersi quali altri stimoli terranno il giocatore abbracciato a quel (costoso ed attualmente monouso) controller, dopo che l'abitudine avrà ridimensionato l'intrippo e le 12 missioni previste avranno avuto il loro corso. .







Sega GT 2002

anteprima

Publisher: Sega **Sviluppatore:** Wow Entertainment **Data d'uscita:** Settembre 2002 (USA)

Migliora lentamente, ma in maniera inesorabile, il racing game di Wow Entertainment: dopo una presentazione alquanto fiacca al Tokyo Game Show dell'autunno scorso, **Sega GT 2002** ha fatto la propria comparsa all'E3 con una veste grafica potenziata e routine fisiche finalmente all'altezza della situazione, fattori che potrebbero portare ad avere ben presto fra le mani il miglior gioco di guida per la console Microsoft. Nonostante la povertà poligonale di un paio di ambientazioni, infatti, l'ottimo livello qualitativo delle texture, un sapiente utilizzo di vari effetti di luce e un frame rate inattaccabile donano al titolo Sega un look altamente realistico. Per quanto riguarda la giocabilità, è evidente il lavoro di testing a cui dev'essere stato sottoposto il titolo negli ultimi mesi: un modello di guida decisamente non esasperato rende ora il gioco più accessibile anche a chi non è fanatico del genere, avvicinando sempre di più **Sega GT 2002** al "solito" **Gran Turismo 3**. I punti di contatto fra le due simulazioni sono ormai numerosissimi e un confronto con il titolo di Polyphony sarà inevitabile quando il gioco di Sega arriverà nei negozi. Sarebbe interessante vedere una versione PlayStation2 di **Sega GT 2002** a questo punto…

Crazy Taxi 3: High Roller

anteprima

Publisher: Sega **Sviluppatore:** Hitmaker **Data d'uscita:** Giugno 2002 (USA)

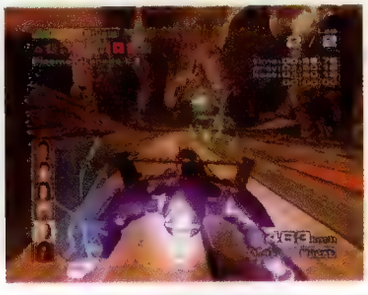
Nel passaggio da Dreamcast a Xbox, la saga di **Crazy Taxi** pare non aver subito alcun miglioramento estetico, né grossi stravolgimenti dal punto di vista del gameplay. Gli sviluppatori hanno deciso di realizzare un episodio che non tradisse le aspettative dei fan del franchise, limitandosi a perfezionare le meccaniche di gioco, il level design ed a limare alcune imperfezioni. Innanzi tutto, il salto gode adesso di maggiore importanza: per esempio, l'agglomerato urbano simil-San Francisco già presente nel primo episodio della serie e qui noto come West Coast City, è stato in buona parte rimodellato per permettere di balzare da un tetto all'altro dei palazzi, nel tentativo di cercare spericolate scorciatoie che permettano di raggiungere il luogo di "consegna" del cliente il più presto possibile. Delle tre ambientazioni proposte da **Crazy Taxi 3**, una delle più interessanti appare Glitter Hoasis, realizzata appositamente per quest'episodio e palesemente ispirata a Las Vegas, con i suoi assurdi hotel, la brulicante vita nottuma e un continuo delirio di bagliori e giochi d'acqua. A giudicare da quanto visto negli scenari di **Crazy Taxi 3** ripresi dalla versione Dreamcast, questo inedito Glitter Hoasis pare l'unico in grado di rendere giustizia alle potenzialità di Xbox, con innumerevoli superfici riflettenti sollecitate in ogni dove da spettacolari effetti di luce, fra cui non mancano quelli prodotti dal ciclo notte/giorno. Ma in casa Hitmaker, comunque, ammettono placidamente che quest'estate **Crazy Taxi 3** difficilmente incanterà l'utenza Microsoft per il suo aspetto: l'intento è quello di restituire senza fronzoli tutta la carica di divertimento, freschezza e immediatezza tipica della serie.

Quantum Redshift

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Curly Monsters **Data d'uscita:** Inverno 2002

Continua a promettere bene il videogioco di guida futuristica sviluppato da Curly Monsters. A partire dalla realizzazione tecnica: le piste sono molto vaste, denunciano una mirabile complessità scenografica e schizzano via a velocità furiosa, mentre l'immagine su schermo non è minata da alcun rallentamento. Innumerevoli gli effetti speciali, tra esplosioni, motion blur e la suggestiva rappresentazione delle gocce che vanno ad impattare sulla camera in un tracciato battuto dalla pioggia. Ad una prova diretta, i veicoli di **Quantum Redshift** si sono dimostrati particolarmente maneggevoli e piuttosto facili da guidare. Per chiunque sia cresciuto a pane e **Wipeout**, forse troppo: sparito il meccanismo degli aerofreni destro e sinistro, ai due trigger analogici dorsali è rimasto il compito di regolare semplicemente accelerazione e decelerazione, come in un normale gioco di guida su strada. La sensazione di velocità è comunque restituita molto bene e non è escluso che il gioco ultimato, quando sarà implementata anche la modalità "carriera" (che prevede vere e proprie rivalità tra i singoli piloti), risulti degno erede del suo ispiratore targato Psygnosis, presentando una sfida consistente ed adrenalinica.



<Retrohistory

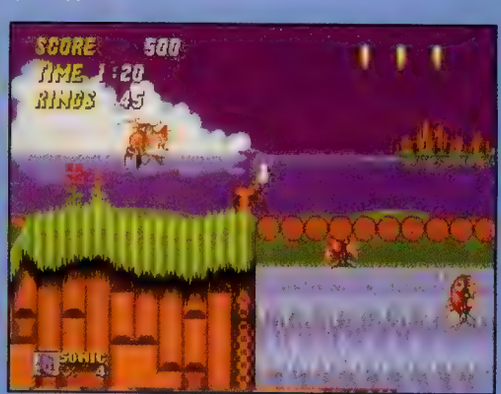
a cura di fabriziopedrazzini

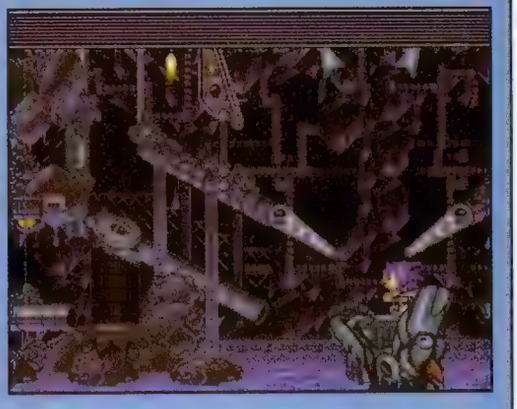
Feedback: brizio@sisinfo.it

Quando Sega andava a velocità superSonica

Con la trasformazione della Sega in una compagnia software-only, i suoi tanti titoli di punta sono diventati parte preziosa della line-up di console prodotte da società un tempo concorrenti. Tra i tanti giochi prodotti come software house terza, la Sega ha recentemente introdotto sul mercato due giochi ispirati alla saga di Sonic The Hedgehog, il porcospino blu che per anni è stato il simbolo del successo della casa nipponica. Questo mese vedremo velocemente quali sono le origini di questo personaggio che per qualche tempo risultò più popolare di Mickey Mouse e del nintendiano Mario. Per analizzare le origini di Sonic bisogna risalire all'inizio degli anni Novanta, quando la Sega aveva da poco lanciato negli Stati Uniti il Genesis, la versione americana della console a 16bit conosciuta in Giappone ed Europa come Megadrive. Fin dall'inizio fu chiaro che il sistema non avrebbe faticato ad incontrare i favori del pubblico americano contro la concorrenza dell'ormai vecchio NES e del Turbografx-16 (il PC Engine americano), ma nonostante il buon risultato iniziale in termini di vendite, la Sega attendeva col fiato sospeso il temibile confronto con il Super Nintendo, il cui lancio era previsto pochi mesi dopo quello del suo sistema. La Sega era consapevole che la nuova console della società concorrente avrebbe riscosso un notevole riscontro di pubblico potendo contare su seguiti con protagonisti molto amati quali Mario & Co. Sotto questo punto di vista il Genesis non era invece sufficientemente supportato: a parte le molte conversioni di coin-op popolari (ottimi ma spesse volte troppo corti), mancava alla grande "S" un personaggio simbolo in grado di rivaleggiare con quelli di Nintendo. Alex Kidd, protagonista di svariati platform game su Master System, era stato inizialmente indicato come personaggio di spicco, ma l'insuccesso commerciale del titolo prodotto per la console a 16bit ne condannò ogni speranza di elevarsi a rango di "system symbol". La dirigenza della Sega mise dunque al lavoro i suoi game designer con lo scopo ultimo di ideare un gioco forse poco innovativo ma immediato e soprattutto con un protagonista nuovo, in grado di entrare nei favori del pubblico di tutto il mondo. Diverse furono le proposte elaborate dai tanti designer che si erano messi al lavoro: tra queste venne scelta quella di due dei più quotati giovani game designer giapponesi in seno alla società, Yuji Naka e Naoto Oshima. Il loro lavoro partì da una semplice idea: creare un platform che fosse di facile presa anche per i gamers occasionali ed in cui il protagonista potesse essere controllato nel modo più semplice ed utilizzando il minor numero di tasti possibile. Con questo obiettivo il design di Sonic fu affinato più volte: il porcospino blu era inizialmente comandato da due tasti, uno per saltare ed uno per l'attacco. In seguito venne decisa l'introduzione del famoso Spin Attack, il salto-attacco grazie al quale si poteva eseguire entrambe le azioni utilizzando un solo pulsante. Anche il design dello sprite e dei movimenti di Sonic furono frutto di una lunga serie di ottimizzazioni seguite all'idea iniziale di creare un personaggio accattivante per un target di pubblico sufficientemente ampio. Se la scelta di utilizzare un porcospino fu dettata principalmente dagli aculei dell'animale (in grado di essere utilizzati sia per difesa che per offesa), i tanti ritocchi aggiuntivi, come le scarpe da ginnastica rosse, furono decisi per rendere sportiva e "cool" l'immagine del protagonista del gioco. Grafica e gameplay votato a rendere il più possibile la sensazione di velocità, finirono per fondersi così perfettamente da rendere necessari pochi aggiustamenti nella fase di testing.

Finito lo sviluppo toccava ora ai responsabili del marketing spingere Sonic nelle teste dei consumatori. Il gioco venne pubblicizzato per mesi su tutti i media mettendo soprattutto in evidenza la sua caratteristica più impressionante, ovvero la velocità dell'azione. Le scelte effettuate dalle società incaricate della campagna pubblicitaria furono a dir poco perfette: l'hype generato dal gioco raggiunse il culmine proprio nel giugno del 1991, ovvero nel momento della sua commercializzazione. Sia la cartuccia che il sistema raggiunsero vendite record che andarono a superare ogni più rosea previsione. La trama del titolo era decisamente scontata: uno scienziato diventa malvagio a causa di un esperimento mal riuscito e decide di trasformare tutti gli animali del pianeta Mobius in robots al suo comando. Solo Sonic riesce ad evitare la trasformazione grazie alla sua velocità e decide di recuperare i Chaos Emeralds che gli avrebbero permesso di ristabilire l'ordine turbato. La trama è comunque il pretesto per un platform classico, colorato e velocissimo: Sonic deve attraversare sei livelli suddivisi in tre zone ciascuno raccogliendo anelli d'oro e combattendo per sei volte contro il malefico scienziato al comando ogni volta di nuove macchine. Raccogliendo almeno 50 anelli d'oro per ogni livello si accede ad un bonus stage nel quale è possibile raggiungere uno dei sei Chaos Emeralds: scopo ultimo del gioco è difatti quello di raccogliere tutti gli smeraldi per sconfiggere definitivamente Dr. Robotnik. Il difetto principale di **Sonic the Hedgehod** si rivelò la scarsa longevità dovuta ad una totale assenza di livelli segreti e da un coefficiente di difficoltà forse troppo basso. Per questo motivo gran parte dei giocatori si ritrovò a terminare il gioco in breve tempo ed iniziarono le richieste di un seguito. Mentre lo sviluppo del primo dei tanti seguiti del gioco era già iniziato, la Sega distribuì le conversioni per il vecchio Master System e per Game Gear, lo sfortunato portatile che cercava inutilmente di contrastare lo strapotere del Game Boy: entrambe le conversioni si rivelarono all'altezza dell'originale pur nei limiti tecnici dovuti alla minore potenza dell'hardware. L'uscita di queste conversioni determinò un rapido incremento delle vendite del portatile, in modo particolare negli USA, ma non riuscì a renderlo sufficientemente competitivo rispetto alla concorrenza. La Sega si accorse comunque di avere in mano una vera e propria gallina dalle uova d'oro e decise di cancellare i contratti in precedenza siglati con la US Gold, l'attuale Eidos, che aveva già iniziato a lavorare sulle conversioni per Amiga ed Atari ST. **Sonic** divenne perciò un titolo esclusivo per le console della Sega. **Sonic 2** fu commercializzato l'anno successivo con un'altra portentosa campagna pubblicitaria che culminò con un inedito lancio mondiale il 24 novembre 1992. Questo seguito riprendeva tutti i temi del precedente capitolo espandendoli notevolmente: grafica più colorata, più velocità e soprattutto una longevità superiore grazie alla difficoltà meglio calibrata ed a livelli più intricati e ricchi di segreti. Venne inoltre introdotto il primo dei tantissimi personaggi di supporto che hanno fatto la loro comparsa nella serie durante gli anni: Tails (aka Miles Prower), una volpe in grado di effettuare brevi trasvolate roteando velocemente le sue due code. Altra novità fu la possibilità di trasformare il protagonista nell'invincibile Super Sonic per un breve periodo: questo era possibile solo in seguito al ritrovamento di tutti i sette Chaos Emeralds. Il successo del gioco e delle sue successive conversioni per le altre due console di casa fu superiore rispetto al predecessore e permise al Genesis di guadagnare quote di mercato nei confronti del Super Nintendo. Da questo momento in poi la produzione di giochi con il porcospino blu aumentò esponenzialmente aggiungendo purtroppo alla serie anche titoli mediocri.





Il 1993 fu un anno prolifico per l'esordio nelle sale giochi e l'uscita dei primi spin-off che sfruttavano la mascotte in giochi che nulla avevano a che vedere con l'originale. Il coin-op fece la sua comparsa in estate: **SegaSonic** era dotato di visuale pseudo isometrica ed univa la classica meccanica dei platform ad una modalità di controllo con trackball simile a quella di **Marble Madness**. Nonostante la buona qualità del prodotto, la pessima distribuzione ed il numero limitato di esemplari assemblati minò il futuro del gioco facendolo passare praticamente inosservato: per questo motivo non venne mai presa in considerazione una conversione per console (per chi volesse provarlo segnalo l'emulatore "Modeler").

Nello stesso anno, anche lo sfortunato lettore CD-ROM per il Genesis riceve il suo gioco esclusivo ispirato alla saga del porcospino blu: **Sonic CD** viene distribuito a partire dal luglio del 1993 proprio per cercare di aumentare le scarse vendite di questo costoso e poco sfruttato add-on. Molto simile al best-seller **Sonic 2**, **Sonic CD** introduceva poche novità come i salti spazio-temporali (che in realtà ben poco influivano nel gioco) e nuovi livelli bonus, insufficienti a giustificare l'acquisto del costoso lettore di compact disc. Da molti considerato il migliore tra gli episodi bidimensionali della serie, **Sonic CD** vantava, nella versione giapponese, una delle migliori colonne sonore di sempre. Purtroppo le versioni per il mercato occidentale presentavano musiche diverse, poco ispirate e oltretutto malamente cantate! Quasi contemporaneamente a **Sonic CD** fu distribuita anche la cartuccia per Megadrive **Sonic Spinball**: un simulatore di flipper tratto da uno dei livelli bonus più famosi dell'intera saga, ma dotato di scarsa longevità e varietà. Il gioco venne probabilmente programmato in fretta e furia per cavalcare il più possibile l'onda del successo e fu stroncato sia dalla critica che dai più accaniti fan della serie, rimasti per la prima volta enormemente delusi. Il diluvio di giochi sonichiani fu completato con l'arrivo di tre titoli per Game Gear: **Sonic Chaos**, un platform che vedeva l'esordio di Tails sul portatile, **Sonic Spinball**, disastrosa conversione dell'omonimo titolo per MD e **Sonic Drift**, clone di **Mario Kart** che utilizzava i personaggi della saga per mascherare un lento e monotono gioco di guida.

Sonic era ormai diventato il simbolo del successo della Sega e cominciò a comparire un po' ovunque nel software prodotto dalla società giapponese. Nelle sale giochi, Sonic fece la sua comparsa in giochi di guida come il popolare **Daytona**, dove compariva come elemento di sfondo di uno dei tracciati, e nel semi-sconosciuto **Rad Mobile** in cui era un pupazzetto attaccato allo specchietto retrovisore. Sul Genesis apparve invece come mascotte in **Super Monaco Gran Prix 2** grazie alla sponsorizzazione del team Williams F1 che era stata firmata agli inizi degli anni novanta sull'onda dei successi di Damon Hill. Infine, anche il cattivo della serie, il Dr. Robotnik, si ritrovò protagonista di un gioco, **Mean Bean Machine**, la versione occidentale del fantastico puzzle game **Puyo Puyo**. Il momento fortunato del personaggio Sega fu sottolineato anche dall'abbondanza di merchandising che popolava i negozi di giocattoli, dal fiorire di cartoni animati e fumetti, ed addirittura (limitatamente al folle mercato giapponese) da una bibita, la SegaSonic Cola, proposta in due gusti diversi, Classic Cola e Grapefruit Cola.

Nonostante il fantastico successo di vendite, la Sega si ritrovò sommersa dalle feroci critiche che arrivavano dal popolo dei videogiocatori, fortemente insoddisfatto dell'utilizzo commerciale della famosa mascotte. La società decise quindi di limitare il numero di giochi per migliorarne la qualità mettendo subito al lavoro il team americano responsabile di **Sonic 2** in vista del terzo episodio della serie. Ne risultò un platform dotato di un esagerato numero di livelli: per questo motivo si decise di distribuire il gioco su due cartucce separate da immettere sul mercato a pochi mesi di distanza l'una dall'altra. **Sonic 3** uscì nel febbraio del 1994 e vide la comparsa di uno dei più importanti personaggi della serie, l'echidna Knuckles che esordiva come nemico essendo stato soggiogato dal Dr. Robotnik. Otto mesi più tardi arrivò sul mercato la seconda cartuccia, **Sonic & Knuckles**, che introduceva una nuova ed avveniristica tecnologia: la Lock-on Technology. Il gioco in sé non era altro che un'estensione del terzo episodio con un secondo personaggio controllabile (Knuckles), ma era grazie alla tecnologia di cui sopra che si aprivano interessanti possibilità ludiche: collegando alla cartuccia, dotata di connettore passante, ad un secondo gioco, si potevano aprire una infinità di livelli supplementari e di zone segrete che in precedenza erano inaccessibili. Sia la cartuccia di **Sonic 2** che quella di **Sonic 3** potevano sfruttare ampiamente questa possibilità rendendo possibile esplorarne i mondi con ognuno dei personaggi controllabili. Sfortunatamente la Lock-On Technology non venne più sfruttata dalla Sega nonostante fossero in previsione almeno altri tre titoli basati sullo stesso concetto. Questa doppia uscita (**Sonic 3** e **S&K**) fu uno degli ultimi grandi successi per Genesis, le cui vendite iniziavano a calare per l'avvicinarsi della commercializzazione delle più potenti console a 32bit che erano state messe in vendita in Giappone contemporaneamente all'uscita americana di **S&K**. Proprio l'avvento dei sistemi di nuova generazione portò la Sega a mettere nel dimenticatoio il porcospino blu che tanta fortuna aveva portato negli anni precedenti. A parte alcuni interessanti titoli per Game Gear distribuiti tra il 1994 ed il 1995, Sonic sparì rapidamente dagli scaffali dei negozi e dalla release list del Saturn: per la nuova console la Sega aveva previsto di puntare su una immagine completamente nuova cancellando tutto ciò che era stato fatto in passato compreso il suo personaggio simbolo! La decisione, presa dalla dirigenza giapponese, lasciò sgomenta quella americana che intendeva puntare proprio su Sonic in vista del lancio del Saturn negli Stati Uniti. Qualunque fossero i motivi di questa decisione, le mascotte sostitutive si rivelarono di scarsissimo successo. Clockwork Knight, ideato in Oriente e Bug, ideato dalla filiale americana dopo la richiesta delle dirigenza giapponese di bloccare tutti i progetti ispirati al porcospino blu, oltre ad essere molto meno simpatici di Sonic erano protagonisti di platform game poco ispirati e programmati frettolosamente per cercare di terminarli in tempo per la commercializzazione di una macchina destinata a scomparire con l'arrivo della PlayStation di Sony. Probabilmente non sarebbe cambiato nulla anche se la Sega non avesse ordinato il prepensionamento della sua popolare mascotte, ma sono in molti a credere che l'insuccesso del Saturn sia dovuto anche a questa sconsiderata scelta di marketing.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivan**fulco**

INTRO - Videogiochi & categorie: gli istinti primitivi di classificazione -

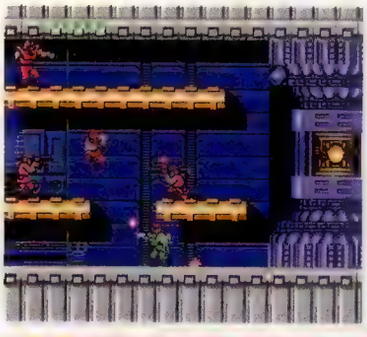
C'è un fattore che accomuna circa il 97% delle classificazioni di questo pianeta: sono inutili. È per questo che **TFP** vuole incunearsi questo mese in un'analisi teorica di elevata improduttività. Un po' per darsi un tono accademico, un po' perché siamo esseri fragili che hanno bisogno di certezze, un po' perché l'istinto teorizzatore è potente nell'essere umano come solo la pulsione verso il cibo. La nostra posizione di fronte alla cultura ufficiale è quella di chi compie un approfondimento (inutile) nel campo della critica (inutile) al videogioco (inutile). E per qualche motivo siamo fieri di questo. Questo mese vogliamo quindi proporre un semplice metodo di classificazione dei videogiochi. Nulla a che fare con i generi, ma un tentativo di inquadramento basato su 3 valori: *Innovazione, Complessità* e *Realizzazione Tecnica*. Il nostro tentativo teorico prende per questo il nome di Diagramma IRC. O anche, visto che un altro istinto umano è quello di proporsi al mondo, di Diagramma di Fulco. Quanta umiltà in tutto questo… Ma il Diagramma IRC, a prescindere da giochi di varia natura, vuole essere prima di tutto un invito alla riflessione per il popolo che legge. Ogni periodo storico, come ovvio, ha avuto la sua categoria ludica di riferimento (cfr. la **OUTRO** per una descrizione delle categorie). Circa 15 anni fa la maggior parte dei titoli prodotti rientravano in determinate categorie; oggi, forse, le categorie più inflazionate sono altre, diverse da quelle del passato. Da questa ipotesi nasce la consueta, conclusiva, filosofica domanda del mese: il videogioco "medio" si è evoluto?

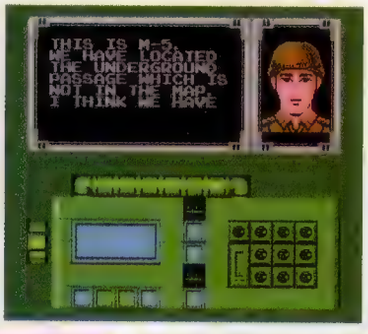
BIONIC COMMANDO (Top Secret – Hittora no Fukkatsu)

Scheda Artistica
Formato: **NES**
Anno di produzione: **1988**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action Platform**

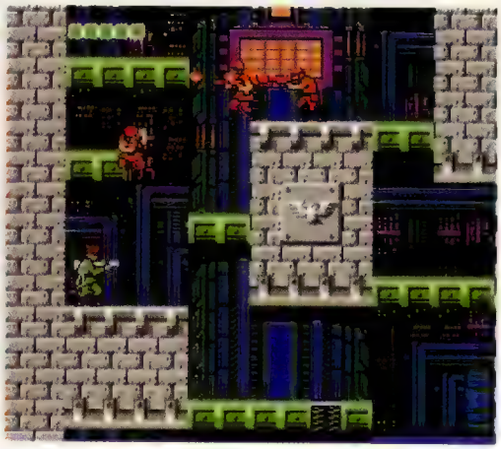
Anno del Signore 1987. Mentre nei metroquadrici salotti giapponesi prosegue il monopolio del Famicom di Nintendo, nelle sale giochi di Tokyo si combatte una guerra digitale a colpi di idee, miglioramenti grafici e bidimensionalità. È sullo sfondo di questo conflitto che Capcom, in prima linea nell'arcade war, pubblica un gioco d'azione con solide basi nella tradizione ma, al tempo stesso, piccoli spunti di sperimentazione. Il gioco si chiama **Top Secret**. In livelli vasti e piattaformici, estesi sia in larghezza che in lunghezza, un soldato tenta di aprirsi la strada tra le fila nemiche a colpi di arma da fuoco e agilità. A sua disposizione nessun tipo di salto, ma solo un braccio bionico, con cui agganciarsi alle superfici per scalare le piattaforme o lanciarsi in volo, in emulazione di Tarzan o simili. Nello stesso anno il gioco approderà in Occidente con il titolo, assai più esplicativo, di **Bionic Commando**…

Anno del Signore 1988. L'anno dopo. Capcom recupera gli spunti del suo hit da sala e realizza una versione NES di **Top Secret**. Il gioco, intitolato **Top Secret – Hittora no Fukkatsu** (il "ritorno" di Hitler), riprende dal suo ispiratore l'uso del braccio bionico, ma si adatta alla filosofia console stravolgendo in parte l'impostazione originaria. Il giocatore prende questa volta il ruolo di esecutore e di pianificatore dell'azione di guerra. Sulla mappa principale, divisa in zone ostili ed in zone neutrali, il detentore del pad muove il suo simbolico elicottero, decidendo quando e dove scendere a terra per lanciarsi in battaglia. Ogni livello viene preceduto da una sezione di preparazione dell'equipaggiamento, nella quale selezionare un'arma principale, un item difensivo, un item speciale e un apparecchio per la comunicazione, scegliendo tra il materiale recuperato fino a quel momento. Da quel punto in poi **Top Secret** si srotola in equilibrio tra l'azione e la narrazione. A sezioni di distruzione ragionata ("forse dovevo portare un'altra arma?"), seguono scampoli di esplorazione ("perfetto, un vicolo cieco!"), mentre si recuperano item speciali ("finalmente il permesso per accedere alla zona neutrale!") o si terminano boss di fine livello ("da colpire alle spalle, come immaginavo…"). Poi il destino vuole che s'imbocchi la porta esatta e, come per un destino imperscrutabile, ci si trovi davanti al sistema di comunicazione del nemico. Da lì apriremo un contatto con il nostro comando, ottenendo informazioni utili per proseguire nella missione, oppure tenteremo di intercettare le comunicazioni dei nazisti, scoprendo magari che l'ostaggio che stiamo cercando è stato trasferito altrove. E allora decideremo di completare ugualmente il livello, per ottenere un item che potrà rivelarsi fondamentale, oppure tomeremo subito alla mappa, perché meglio volare subito sul nuovo obiettivo. Non chiamatela paura, chiamatela strategia…





Nella vita è fondamentale mantenere le debite proporzioni. Ed è con questa idea in mente che **Bionic Commando** può essere definito un'interpretazione primordiale in chiave militarista dei primi **Castlevania**. Magari chiedendo perdono al Dio dei videogiochi per la definizione. Completare un livello, rintracciare un oggetto, selezionare l'arma più adatta alla missione, trovare gli item che permettano di superare precisi ostacoli, è un lavoro che richiede dedizione e pazienza. Non solo per i limiti del game design, tra impennate del livello del difficoltà e passaggi di violenta frustrazione per i controlli non accondiscendenti, ma anche per la dispersività dell'azione. Sperando che il termine renda l'idea. Ritrovarsi in mezzo al conflitto a fuoco senza la certezza che quello sia il livello esatto da affrontare è una sensazione molesta, spiazzante, anomala, ma a suo modo fascinosa. Scoprirsi costretti ad affrontare un breve stage in stile **Commando** (con inquadratura dall'alto e uso del braccio bionico per deflettere i proiettili) in caso si incroci un mezzo nemico sulla mappa, è un invito a dedicarsi con più attenzione alla pianificazione degli spostamenti in elicottero. È per questo che **Bionic Commando** presta il suo profilo migliore solo a chi sappia scrutarlo a lungo. Nessun primo giudizio regge alla prova del tempo. Vale per la vita (?) e vale per il videogioco (?). Così **Bionic Commando** può essere completato in un'ora, in caso si conoscano con precisione azioni e tappe da seguire, ma pretende sempre, costantemente, sudore e sangue. Soprattutto a chiunque non sia pronto, come un tributo, a versare di sua spontanea volontà un po' di sudore e un po' di sangue. Non chiamatela violenza, chiamatela passione…



OUTRO - Il Diagramma IRC (o Diagramma Fulco): incursioni tassonomiche oltre i generi classici -

Il Diagramma IRC è un metodo alternativo di classificazione dei videogiochi. Il tentativo nasce dalla constatazione che la classificazione in generi ha ormai perso la validità di un tempo, soprattutto alla luce di due elementi. Primo: l'ibridazione tra generi (videogiochi che contengono più approcci differenti). Secondo: l'approfondimento strutturale (videogiochi che, pur partendo da approcci simili, come i giochi di guida, approfondiscono seguendo linee differenti, come simulazione e arcade). Iniziamo quindi introducendo i parametri di valutazione…

I parametri di valutazione

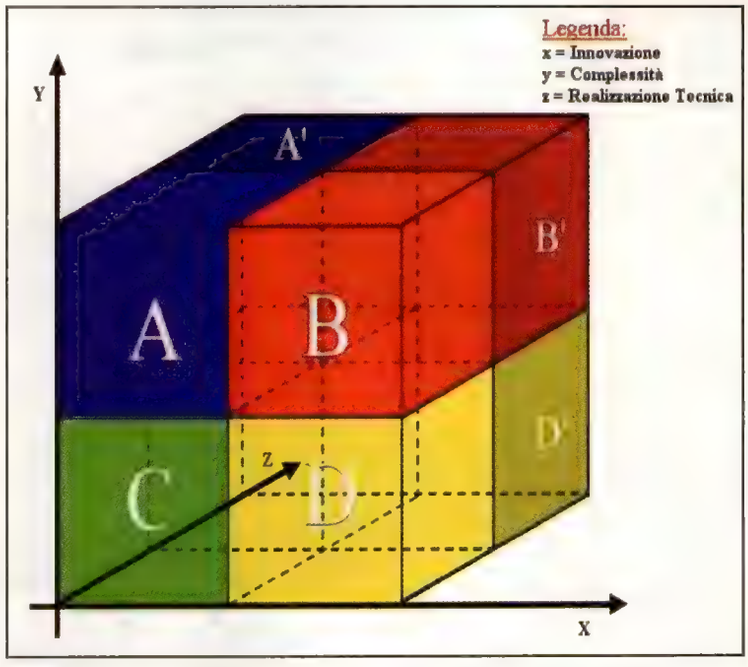
Nel Diagramma trovano collocazione 3 parametri, uno per ogni asse:
Asse X – Innovazione: il termine si riferisce alla natura delle meccaniche di gioco. Il limite minimo (0) corrisponde a giochi fondati su meccaniche vecchie e inflazionate, utilizzate in precedenza alla stessa maniera da una grande quantità di titoli. Il limite massimo corrisponde invece a giochi nei quali le meccaniche siano originali e inedite. Verso il limite minimo potrà tendere un'ennesima versione di **Tetris**, mentre verso il limite massimo potrà tendere un gioco come **Dance Dance Revolution** (arcade).
Asse Y – Complessità: il termine si riferisce alla complessità/articolazione del gioco, da valutare prendendo in considerazione la quantità degli elementi presenti, quali (esempi assortiti riguardanti generi differenti): il numero di vetture, di livelli, di modalità di gioco, di armi, nonché la vastità degli ambienti da esplorare, la quantità di tempo necessario al completamento e molto altro. Un parametro vasto, ma che può essere riportato ad un unico dato: la percezione del gioco da parte del giocatore. Per questo è necessario che tali elementi si ripercuotano degnamente sull'impatto verso l'utente e non siano materiale periferico e trascurabile. Volendo ridurre la questione a semplici aggettivi diremmo che ad un estremo si trovano i giochi poveri e/o semplici, mentre ad un altro i giochi ricchi e/o complessi. Verso il limite minimo potrà tendere un gioco come il primo **Tetris** (arcade), mentre verso il limite massimo potrà tendere un gioco come **Gran Turismo 3 A-spec** (PS2).
Asse Z – Realizzazione tecnica: il termine si riferisce all'impatto audio-video del gioco. La classificazione prende in esame la qualità grafica e sonora, valutate dal punto di vista estetico e stilistico (vedi **Parappa the Rapper** o **Rez**). Verso il limite minimo potrà tendere **Vib-Ribbon** (PSone) (percepito come visivamente povero, in questo caso a prescindere dallo "stile" del gioco), mentre verso il limite massimo potranno tendere titoli come **Final Fantasy X** (PS2) o **Dead or Alive 3** (Xbox).

Definizione delle categorie

Prendendo in considerazione i 3 parametri appena descritti poniamo, come detto, un limite minimo (0) ed un limite massimo, quindi consideriamo il valore medio di ogni parametro. Questo servirà da spartiacque per la valutazione dei parametri, così da definire in pratica un "sotto la media" ed un "sopra la media". Abbiamo così creato un grafico tridimensionale nel quale trovano posto 8 grandi categorie. Ognuna di esse nasce dalla combinazione dei 3 parametri nei loro 2 differenti valori: sotto la media (che verrà indicata con una lettera minuscola) e sopra la media (che verrà indicata con una lettera maiuscola). Andiamo ora ad analizzare le 8 categorie…

Descrizione delle categorie

Nota preliminare: per definire le caratteristiche di ogni categoria, partiremo dal presupposto che il gioco ottenuto sia esattamente quanto programmato dagli ideatori.
A (xYz): Videogiochi **Hard Discount** – Rientrano in questa categoria i giochi con meccaniche di vecchio stampo e realizzazione tecnica inferiore alla media, ma caratterizzati da una elevata complessità. Sono definibili anche come videogiochi Database. In genere si tratta di titoli che tentano di sfruttare un filone, proponendo nuovo materiale applicato a meccaniche collaudate. Spesso sono add-on o sequel. Esempio: **Dance Dance Revolution Best Hits** (PSone).
B (XYz): Videogiochi **Melting Pot** – È la categoria dei videogiochi innovativi e complessi, ma tecnicamente spartani. Solitamente si tratta di titoli che per distinguersi puntano sulla forza innovatrice delle proprie meccaniche. La ricchezza di elementi può dipendere da due fattori: meccaniche che richiedono numerosi elementi, oppure meccaniche non abbastanza potenti da sorreggere autonomamente il gioco. Esempio: **Populous** (PC).
C (xyz): Videogiochi **Clone** – Sono i titoli che si appoggiano su meccaniche collaudate, trascurando volutamente complessità e realizzazione tecnica. Nascono abitualmente dalla volontà di sfruttare idee valide, riciclandole in produzioni a basso budget. Spesso si tratta di sequel. Esempio: **Super Puzzle Bobble** (PS2).
D (Xyz): Videogiochi **D'Essai** – Rientrano in questa categoria i cosiddetti giochi sperimentali, che propongono meccaniche innovative e si affidano unicamente ad esse per imporsi. Vista la scarsa quantità di elementi e la realizzazione tecnica inferiore alla media, questi titoli richiedono generalmente budget ridotti. Non è raro che si tratti di puzzle games. Esempio: **Chu Chu Rocket** (DC).
A' (xYZ): Videogiochi **Hollywood** – Si tratta di giochi che espandono un'idea già sfruttata, arricchendola al tempo stesso di elementi e di una realizzazione tecnica superiore alla media. La maggior parte delle produzioni attuali, vista l'impossibilità di elaborare continuamente nuove meccaniche e la necessità di attirare il pubblico, fanno parte di questa categoria. Esempio: **Bio Hazard Rebirth** (GC).
B' (XYZ): Videogiochi **Messia** – La categoria più evoluta. I videogiochi Messia sono in genere grandi produzioni fondate su approcci innovativi e caratterizzate dalla ricchezza strutturale e dall'elevata qualità tecnica. Il loro sviluppo richiede notevoli quantità di tempo e di denaro. Rappresentano spesso una scommessa, proponendosi però come pietre miliari del videogioco. Esempio: **Gran Turismo** (PSone).
C' (xyZ): Videogiochi **Good Year** – Sono i titoli esteticamente gradevoli ma privi di una degna quantità di elementi e di meccaniche innovative. Per questo vengono accomunati ad un dirigibile Good Year, esteriormente appariscente, ma internamente vuoto. Sono in genere produzioni che, a prescindere dal valore ludico, cercano di percorrere strade prive di rischi, dedicando la maggior parte delle risorse al comparto audio-video. Esempio: **Virtua Striker 2** (DC).
D' (XyZ): Videogiochi Easter Egg – Nell'ultima categoria rientrano i titoli caratterizzati da meccaniche innovative e dalla realizzazione tecnica superiore alla media. In pratica: prodotti esteticamente gradevoli e con un contenuto sorprendente ma limitato. Proprio come un uovo di Pasqua. Solitamente si tratta di titoli nei quali le meccaniche innovative sono abbastanza "forti" da bilanciare la povertà di elementi. Esempio: **Parappa the Rapper** (PSone).



Riflessioni sull'[in]utilità del Diagramma IRC

In apertura avevamo accennato alla diffusa inutilità delle teorizzazioni. Ora ci chiediamo: ma una classificazione del genere può essere utile in qualche modo? Visto il declino della classificazione in generi, il Diagramma IRC potrebbe ad esempio fornire qualche risposta al riguardo delle preferenze degli acquirenti? È un discorso complesso. L'IRC, prima di tutto, può essere sottoposto alle seguenti critiche:
1) Difficoltà di classificazione. Trovare la categoria di appartenenza di ogni videogioco è un lavoro all'apparenza complesso e opinabile, ma forse meno arduo di quanto possa apparire. La divisione di ogni parametro in due aree (sopra la media e sotto la media) è da questo punto di vista una semplificazione notevole. Un consulto incrociato di più "giudici" dovrebbe oltretutto fornire risultati attendibili.
2) Assenza di valutazioni qualitative. Nonostante la complessità della classificazione, il Diagramma IRC non prende in considerazione in alcun modo la qualità ludica dei giochi. Ma quest'ultima, in effetti, è un aspetto ignorato anche dalla classica suddivisione in generi.
Di converso, il Diagramma IRC si presta ai seguenti utilizzi:
1) Possibilità di analisi incrociate. L'IRC non solo permette di classificare virtualmente ogni gioco (a prescindere dal genere), ma offre anche la possibilità di effettuare controlli incrociati "IRC + genere". Sistemando nel grafico tutti i prodotti appartenenti ad uno stesso genere (tutti i giochi di guida pubblicati su una piattaforma in un biennio, ad esempio) è infatti possibile rilevare eventuali linee di preferenza del mercato. Compiendo questa operazione con un numero notevole di titoli, inoltre, il valore ludico dei giochi tende a perdere influenza, visto che converge naturalmente verso un valore medio generale.
2) Studio dell'evoluzione dei franchise. Il Diagramma IRC può aiutare a comprendere l'evoluzione delle serie di videogiochi o a confrontare prodotti simili. Un esempio: mentre Gran Turismo (PSone) era classificabile tra i videogiochi Messia, il suo sequel, GT2 (PSone), rientrò verosimilmente tra i videogiochi Hollywood, non portando nulla di sufficientemente nuovo dal punto di vista delle meccaniche. Una differenza che può far intendere chiaramente la diversa percezione dei giocatori nei confronti dei due titoli…
Ma con questo termina la nostra escursione nel "gioco" del Diagramma IRC. Spazio ora al Next Month…

"The Golden Age of Videogames" & Next Month

Mentre il popolo dei firstplacers provvede ad ustionarsi al sole, riprendendosi da una dura annata di gioco all'ombra, negli uffici di **TFP** fervono i preparativi per il ritorno dalle vacanze. L'appuntamento è per settembre, per un'edizione di **TFP** dedicata alla sala giochi e agli pneumatici anni '80. Quattro titoli per quattro generi, tra assalti alla banca, edifici da scalare a colpi di arti marziali, fughe di prigione e lunghe incursioni con auto armate. Rispettivamente: annate '83, '84, '85 e '86. Proprio perché qui siamo metodici, sistematici e inutilmente razionali. Ed è proprio per questo che chiudiamo come di consueto, con l'eco fondamentale della domanda del mese: il videogioco "medio" si è evoluto?

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittanti@libero.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

JULY-AUGUST

Matteo "mbf" Bittanti è docente di "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), "Storia & Critica del Cinema" presso l'Istituto Superiore di Comunicazione di Milano (www.isc.it) e "Analisi degli Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it). È ricercatore presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (www.iulm.it). Si definisce un giocatore tecnoludico a tempo pieno.

artevideoludica

"In a way, staring into a computer screen is like staring into an eclipse. It's brilliant and you don't realize the damage until its too late."
[Bruce Sterling]

Counter Strike è stato al centro di aspre polemiche dopo il massacro nel ginnasio Gutenberg di Erfurt ad opera di Robert Steinhaeuser (aprile 2002). Una parte dei media ha rilanciato la stantia ipotesi che i videogiochi siano stati il fattore scatenante del folle gesto. Acquista allora un significato del tutto particolare **Velvet Strike** (sottotitolato: **War Times and Reality Games**), una raccolta di graffiti digitali da usare nelle locazioni - muri, soffitti e pavimenti - del summenzionato **Counter Strike**. Il progetto - realizzato dagli artisti Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre (Retroyou) e Brody - ha una finalità spiccatamente pacifista. **Velvet Strike** è un'esplicita condanna dell'ideologia sottesa al videogioco, che presenta la violenza come unica risposta possibile al terrorismo, reale o finzionale che sia. Il collettivo contesta anche il fatto che gli sparatutto in soggettiva, interpretati da avatar *maschili*, programmati da game designer di sesso *maschile*, sono fruiti da un pubblico essenzialmente *maschile*. Sviluppato poco dopo l'inizio ufficiale della Guerra al terrorismo indetta dall'America di George Bush, **Velvet Strike** è un atto di vandalismo virtuale contro l'establishment videoludico e contro la pretesa di "realismo" avallata dal genere degli FPS.

Un secondo *divertissement* ludo-politico è **Metapet**, una simulazione strategica a metà tra **The Sims** e **Fight Club**. Lanciato ufficialmente lo scorso 15 maggio, **Metapet** è stato realizzato da Natalie Bookchin, Jin Lee, Cathy Davies e Mark Allen. Definito dagli stessi autori "*il primo transgenic virtual pet game*," **Metapet** è ambientato in una corporation che produce biotecnologie [Umbrella?]. Tutti i dipendenti sono geneticamente modificati: il loro DNA è stato infatti imbastardito con un gene dell'obbedienza prelevato da un cane addestrato. Il risultato: i lavoratori di **Metapet** sono più fedeli e produttivi di quelli "normali" e rappresentano la frontiera dello sfruttamento sociale. **Metapet** contesta con sarcasmo ed intelligenza le aberrazioni della biotecnologia, le contraddizioni del divertimento videogame e la pseudo-cultura aziendale in quanto tale, alienante e disumanizzante. Scopo del gioco: impedire ai dipendenti di acquisire una "coscienza di classe", emanciparsi e costituire una *start up* o, peggio ancora, formare un sindacato. Il padre-padrone dei Metapet deve allora spremerli come dei limoni per poi rimpiazzarli con altri più efficienti nel momento in cui la loro resa produttiva declina. La simulazione è arricchita da una serie di sottogiochi realizzati da Anne-Marie Schleiner, Naomi Spellman, Amy Alexander, Davis & Davis, T. Kim-Trang, Carmin Karasic, Jeff Knowlton, Karl Mihail e Paul Vanouse.

Chiudiamo questa puntata di artevideoludica con **Lone Wolf**, un progetto videoludico firmato dal londinese John Paul Bichard. La premessa dell'artista è che un videogame può rappresentare una forma d'arte senza dover essere necessariamente ricontestualizzato, decostruito o trasformato in qualcosa che abbia l'apparenza dell'"arte digitale" tradizionale, ammesso e non concesso che esista a) una tradizione digitale e che b) esista un'arte che possa definirsi digitale. **Lone Wolf** è uno sparatutto in prima persona ambientato nella Germania Occidentale dei primi anni ottanta. Il progetto è in fase di aggiornamento.

Link: http://www.opensorcery.net/velvet-strike
Link: http://metapet.net
Link: http://www.liquid-idea.com/wolf

Velvet Strike
Metapet
Lone Wolf
modern mantra

®umori

dj Shadow
xploding plastix
nor elle
unsavoury products
cinematic orchestra
peace orchestra
quantum leap

private press
amateur airffriend go proskrirt agent
slapstick
the black dog with black sifichi
every day
reset
passion

soundscapes del mese

OFFICINE SCHWARTZ "Ferrodolce"
Kom fut manifesto (2002)
Straordinariamente retrofuturista, Ferrodolce decolla a velocità warp con l'irresistibile "Tunnel", quasi la colonna sonora non autorizzata di **WipEout**, per poi "proiettarsi" nel ventesimo secolo, zona mutante di suoni e poesia, tra aritmie elettroniche e rime futuriste. Ritmi galoppanti, liriche industriali, beat apocalittici. In dieci tracce, il mondo delle Officine, uno spettro amplissimo di timbri, colori, emozioni, visioni, sempre in bilico fra la nemesi dell'industriale e la genesi del digitale. Che ci si trova di fronte a qualcosa di epico lo si intuisce già dai titoli dei brani: "Meccanica Rompighiaccio", "Scianz Ranz", "Broncs"… Indispensabile. **Lone Wolf**

mbfmail specialedition

[da qualche mese a questa parte, il volume di missive indirizzate al sottoscritto è letteralmente esploso. Molti dei contributi epistolari brillano per originalità, intelligenza e acume. Non potendo pubblicarli tutti per ovvie ragioni di spazio, ho voluto comunque dare più visibilità alle lettere più stimolanti, interessanti o semplicemente bizzarre. Un sincero ringraziamento a tutti: questo numero di *MBF Today* è dedicato a voi.]

Rispondo, giulivo e giocondo, a Massimo. Utile Massimo (**SC**91-**MBFToday**),
alludi a me ed Emanuele come a persone intelligenti. Io di sicuro, per Emanuele garantisce il sottoscritto. Mi dai dell'intelligente ma quanto credi in questo?? Suvvia, l'intelligenza non si traduce nell'inanellare quattro vocaboli forbiti e roboanti in una sola frase. L'intelligenza è qualcosina di più. Diciamo la capacità di pensare a quello che si dice, in primis. E davvero tu metti da conto un mio ingenuo trascurare le sensibilità altrui? Trascurare, può darsi ma non per dimenticanza o negligenza. Consapevolezza. Questa è la chiave dell'intelligenza: sapere cosa dici, esserne convinto e prepararti fieramente per le conseguenze di quanto espresso. Le accuse di 'razzismo' mi fanno sorridere, quando non sbellicare, non perché infondate, quanto piuttosto perché risibili il più delle volte e spesso esulanti da un contesto seriamente ponderato. Sicchè il 'raccoglitore in Alabama' di Emanuele doveva realmente destare le ire dei lettori di colore? Siamo seri... E, Matteo, tu ti interroghi sulla natura della cultura videoludica? Sul suo essere maschilista, reazionaria e ignorante? Anzitutto il contesto videoludico va scartato bellamente poiché stiamo trattando un'inclinazione umana. La diversità divide, a più livelli. Punto. Questa divisione può essere adoperata come termine d'arricchimento ma la 'frattura' permane insanabile. Stupido e sbagliato credere/auspicare il contrario. Altrimenti reinventiamoci formiche, però solo operaie. Discutere del razzismo è una pratica mentale cui ci si avvicina solitamente in toni cauti e perbenisti oppure con mazze e spranghe di ferro, è questa la sede adatta? Certo. L'intelligenza non dovrebbe sottostare a tematiche prefissate e dovrebbe essere affrancata dalla tag [OT] e benvenga una rivista come la presente che, in più punti, esorta all'esercizio mentale. Ma quello che mi si pone dinanzi è più un esercizio di limitate prospettive etico/morali, quando non più semplicemente una presa per il culo. Istituire un simile caso su qualcosa di oggettivamente effimero (le nostre due lettere) mi sembra che rasenti la farsa. Non me ne voglia Massimo, so bene che questi slanci colgono sovente certe persone, così preoccupate di alzare in cielo lo stendardo del rispetto altrui. Però, mi irrita il ricorrere all'entità censoria (sei il secondo che ci prova ai miei danni, su **SC** ^_^), questo elevarsi sopra le parti e convocare la Sacra Forbice imponendogli il proprio, evidentemente superiore, volere. Avanti, Matteo, estrai il forbicione e tagliuzza il malvolgo. Non dimenticare nulla, mi raccomando. Ah, ti segnalo anche le manine piccole dei giapponesi che spesso appaiono sulle vostre pagine e il vocabolo 'pachidermico' riferito a Xbox (che hanno fatto di còsì terribile gli elefanti da meritare sì screditante associazione visiva??). Ma abbandoniamo le facezie; quello che mi repelle è l'involuzione comunicativa proposta dal nostro solerte Massimo, egli auspica un'epurazione dei contenuti (a discrezione di un 'comune senso civico' affidato al buon Matteo) ed una silenziosa e rapida caduta nell'anonimia di qualsiasi questione fraintendibile o suscettibile di distorsioni concettuali (cioè, più o meno, tutto). Questa non è una comunicazione intelligente, questa è una discussione castrata e viziata, probabilmente narcolettica. Su tutto mi scoraggia il leggere: "non mi piace uscire [...] non mi piace mettermi in mostra e per questo posso essere etichettato come diverso [...] E per questo comprendo la solitudine, la sensazione di essere sbagliato oltre che diverso..." Tu chi credi che io sia? Non lo sai, certo. E non vuoi sapere (la mia mail campeggia sotto la mia firma apposta per 'far sapere' a chi 'vuol sapere'). Sai già quello che ti occorre sapere, perché quello che fa uso del preconcetto sei tanto tu quanto l'Emanuele che, con il suo solito sfoggio di linguistica creativa, mette PS2 a novanta e glielo

piazza avanti e dietro. Anche io sono un diverso, te lo giuro. Credimi. Mi sento diverso? Certo. Mi sento dunque sbagliato? Manco per il piffero. Ti fai portavoce di realtà che conosci probabilmente solo per riflesso e che traduci dalla tua esperienza personale, ma così facendo la carichi di tutte le tue insicurezze e tematiche circostanti e in parti le snaturi, senza contare che tu stesso, come chiunque, vedi la tua piccola porzione di mondo dalla tua personalissima ottica. L'onore di ermafroditi/neri/ebrei è ripristinato e dunque puoi legittimamente accusare (con una certa boria, se permetti) persone che hanno l'unica colpa di non aver avuto un retaggio classico e non sanno cogliere a fondo le battute di un libro. Mi sembra peggio insultare implicitamente chi ha un'estrazione culturale diversa, piuttosto che avanzare una battuta (peraltro orchestrata con mirabile spirito d'immaginazione). Ma non voglio girare la frittata, perché chi è 'ignorante' può dire la sua senza problemi, magari con qualche frase sgrammaticata o qualche vocabolo reiterato. La consapevolezza di sé è quello che conta, davvero poca rilevanza ottengono gli altri, specie quelli che ti sono contro. Ho mille e una diversità addosso e me le tengo strette, tutte quante. E non vorrei mai che qualcuno mi difendesse perché la difensiva è per chi è senza corazza ed io ne ho una spessa e temprata, non già dal serrare gli occhi e gli orecchi alle parole del mondo, quanto piuttosto da un combattimento accesso, splendido e fertilissimo che ingaggio da sempre e che perdura anche oggi. Anche adesso. Anche qui. E se non capisci perché qualcuno si ferma a parlare della posizione eretta di PS2...be', ti sei risposto di già: non capisci, dunque non giudicare come gli altri, gli uguali, sembrano fare con te. Oppure giudica, accetta il confronto e ricopri il tuo corpo di ferite che un giorno saranno il tuo scudo. Nascondersi paga, ma proprio poco e con quello che costa **MGS2** non ne vale davvero la pena...
Nemesis Divina[3]
[dove '' sta per: elevato al Third Place]
nemesis_divina@libero.it

Figlio mio che cosa cerchi qui?
Una giustificazione della tua condotta che pacifichi la tua coscienza?
Se la troverai non ci avrai compresi.
Un'evasione dalla realtà che devi affrontare e correggere?
Se la troverai sarà una tua invenzione.
Un conforto che faccia del tuo dolore un merito e ti autorizzi a infliggere gli altri?
Se lo troverai ci farai menzonieri.
Un nume tutelare che volga gli avvenimenti secondo i tuoi desideri e ti renda privilegiato nei confronti dei tuoi simili?
Sappi che noi non siamo fautori d'ingiustizia.
Una sorta di nuova religione per farti credere dagli altri uomini un amministratore di Dio e farti essere ubbidito?
Noi non vogliamo essere tuoi complici.
Oppure vuoi fare di noi una nuova etichetta, una roccaforte per sentirti nel vero e combattere chi non è con te, sfogando così la tua aggressività e la tua faziosità?
Se così è, cerca altrove la tua bandiera.
Noi non vogliamo scusarti, ma richiamarti alle tue responsabilità.
Non vogliamo importi dei doveri che riguardano un'altra dimensione a discapito di quella nella quale vivi, ma spiegarti la tua realtà, cosicché tu possa affrontarla in pienezza di coscienza.
Non vogliamo fare di te un cultore dei pixel, ma un ammiratore della vita, un uomo che in essa crede e si adopera per rendere le cose migliori.
Vogliamo che tu creda in noi, se ciò ti fa amare i tuoi simili, se ti fa agire più che pregare, reagire più che rassegnare, costruire più che conservare, se ciò ti rende sereno più che timoroso, affrontare il mondo più che fuggirlo.
Kempis
kempis-@libero.it

Prologo
"In un lontano angolo dimenticato della grande distesa dell'immaginazione c'è un mondo fantastico chiamato Chimerica, un vivo e pulsante amalgama di sogni e memorie passate concepito al solo scopo dell'esplorazione e della scoperta."

Harlequin è ancora dissonante dal resto. Una storia irreale ma autentica riusciva nell'intento di non essere vago pretesto, conciliando il parolaio con giocabilità discreta e sfrenata illustrazione. E' faticoso coniugare la trama di un videogioco con il videogioco stesso, soprattutto se il videogioco non è sé stesso ma qualcun altro. Non siamo qui per valutare se la dissimulazione videoludica possa in qualche modo esorcizzare la pochezza, eventuale, dei meccanismi virtuali, bensì per stabilire quanto il nascondimento motorista sia fattibile in un mondo scevro della "fisicità" bidimensionale necessaria. Se poi preferiamo navigare nella melma di chi si nasconde al pixel della onnipotenza, beh non sarebbe neanche male, ma perderemmo così quella arte necessaria all'apprendimento degli sfondi (Mr. Johnson affermava che il limite di ogni dicotomia cerebrale risiedesse in una irresoluta ambiguità fotogenica) che si manifestano disgiunti dal primo piano, con l'indubitabile afflizione del coercitivo iconografico.
Quando, nel settembre del 1992, un giovane ricercatore mi chiese se eravamo davvero agli albori di una nuova trascendenza bio-ludica*, la sua crescente consistenza incorporea produsse il deja vu "universale", da cui scaturirono i geni della prospettica nichilista del passato millennio. Durante la nostra conversazione eravamo consapevoli che tutte le nostre conoscenze, e tutto il nostro sapere, avrebbero pesantemente modificato gli organismi capziosi e correlativi del technocentrismo, per assurgere a emblema maximo della modernizzazione triforme primigenia. L'aver creato lo sprite ancestrale nelle sue assiomatiche forme ci rendeva "viventi" in un mondo retroattivo, distante dalla immaterialità futurista e avulso da qualsiasi forma emulata di autodistruzione. Tuttavia la costante disgregazione molecolare a cui ci eravamo immolati originava RANDOM, il Dio del caos primordiale che tornava per reclamare ciò che aveva perduto. Eravamo ormai immersi nella nebulosa inconsistente del nulla etereo, prigionieri della nostra stessa creatura…

Mercoledì 08 Maggio 2002, ore 2.56

Ciao Matt,
Allora, prima di tutto esigo maglietta Atari style. Se proprio non credi potresti anche, ma anche no.
Cambiando discorso: *Beyond Dark Castle*. Meglio ancora di *Dark Castle*, con qualche aggiunta strutturale qua e là e con animazione convincente. Protagonista stilizzato. Ricordi *Quo Vadis* per C64? E poi com'era quella storia che se lo finivi vincevi chissà quante sterline? Beh, a ogni modo non l'ho mai finito perché faceva realmente ribrezzo.

Epilogo
"Nell'assenza di Harlequin, Chimerica cadde lentamente in uno stato di abbandono e la terra entrò in un'era di fredda realtà. Tutte quelle strane e meravigliose sale che
Harlequin aveva esplorato da ragazzo vennero infestate dalle potenze dello scetticismo che prendevano la forma di creature intente alla distruzione dell'immaginazione, dei sogni e della stessa Chimerica."

Contrariamente a quanto si possa pensare T-Zero presenta un fondale animato di pregevolissima fattura. L'assenza del parallasse è compensata da un disegno minuzioso, coadiuvato da bellissime animazioni a 50Hz e sonoro digitale cristallino. Al contempo apprezzabili le tracce musicali, che giustificano ma giustificano cosa? Autentica forzatura dottrinale: "ma gli abitanti delle Highlands seguivano l'istinto della buona cucina, protestante a metà, apprezzando per intero gli sforzi del villaggio sperduto". Fortemente consigliato uno 030, mentre risulteranno indispensabili 8 mega di RAM (non un eccesso considerata la mole grafica del titolo). Che dire insomma, *Clickboom* ha fatto decisamente centro con uno shoot'em up sofisticato e ?^==(/?&^$ (……).

* Recenti scoperte scientifiche hanno appurato la effettiva possibilità di alterazione, o manipolazione, della struttura molecolare biologica. Ronald Klein, docente di astrofisica all'università di Crownaldash, vive e sopravvive da un millennio nel corpo di uno strano agglomerato organico.
anonimo

Caro Matteo,
la bellissima lettera di Massimo pubblicata sul numero scorso mi dà l'occasione di ritornare su un tema a me caro, ovvero, come avrai già intuito, "arte-videogioco". Devo ammettere che il dibattito di qualche anno fa si è rivelato, secondo il mio modesto parere, si interessante ma, alla fin fine, piuttosto sterile e inconcludente, e non ho certo la presunzione di pensare che la mia missiva possa mettere la parola fine a questa annosa questione, tuttavia ci terrei a esporre il mio parere. Parto rivolgendo una domanda a te e a tutti i lettori: ma la nobilitazione del videogioco deve forzatamente passare attraverso il confronto con le altre discipline artistiche? E' possibile individuare una sorta di "specifico (video)ludico", un campo di azione esclusivo del videogioco che permetta ad esso di ottenere finalmente lo statuto di "opera d'arte" non solo agli occhi degli appassionati, ma anche a quelli dei non addetti ai lavori?
Probabilmente hai già capito dove voglio andare a battere è l'individuazione (e la conseguente valorizzazione) di uno specifico è la "conditio sine qua non" per poter affrontare l'argomento "artisticità" in qualsiasi settore. A una prima, e neppure tanto superficiale, ricognizione saremo tutti concordi nell'affermare che è il "game design la vera anima di quest'arte". Tuttavia ci terrei a chiarire un paio di punti in proposito. Innanzitutto, mi viene da dire che la tendenza odierna non è certo questa: il successo di titoli come **Final Fantasy X**, **Xenosaga** e in parte **Metal Gear Solid 2**, non sembra suffragare questa tesi, anzi, sotto questo punto di vista, il mercato è più indirizzato verso un prodotto in grado di esaltare caratteristiche esterne al gameplay, che tende ad ammaliare il giocatore con continui filmati, musiche composte dalle filarmoniche più importanti al mondo e sceneggiature da film hollywoodiano. Mi spiego: non posso credere che per quanto possa essere ricca e profonda la trama di **Final Fantasy VII** o riuscite le musiche di **Symphony of the Night** o di **Onimusha** esse rappresentino degli elementi che possano effettivamente fare di un videogioco un opera d'arte. Non basta, poiché questi elementi sono tutti corollari, complementi tesi semplicemente ad ornare il risultato globale dell'opera, espressioni artistiche mutuate da altre dimensioni creative e inerenti solo in minima parte con il videogioco. Sia chiaro, non metto in dubbio "l'artisticità" di queste pratiche né la sua relativa perdita o sminuimento a contatto con il nostro settore, ciò che mi preme far notare per ora è la loro totale estraneità rispetto al nucleo centrale dell'arte videoludica. Un'altra questione, afferente al tema e meritevole di essere indagata più a fondo, penso sia quella inerente al distinguo tra forma e contenuto all'interno di un videogioco. Non penso sia possibile operare una vera e propria divisione tra questi due aspetti, o meglio trovo sia un'operazione perlomeno superficiale, proprio per i troppi elementi di contorno presenti in un v.g. In un opera videoludica non esiste solo la forma e il fondo, ma sono presenti tantissimi altri "satelliti", "nervature" artistiche che si diramano dal nucleo centrale dell'opera e che dovrebbero, teoricamente, interagire in maniera indiretta con l'utente. Mi sembra più opportuno quindi indagare in maniera settoriale i vari aspetti, procedere a una totale scomposizione dell'opera, a una frammentazione che non si limiti ad una semplice dicotomia tra forma e fondo.
Si torna quindi al problema iniziale: In che maniera il costrutto narrativo di un videogioco si fa sentire nell'interazione puramente ludica che noi abbiamo con esso? Aumenta il "pathos", la tensione, ma alla fin fine cosa cambia concretamente nelle azioni che noi compiamo? Va bene il coinvolgimento emotivo, va bene il processo empatico che dovrebbe instaurarsi con il nostro avatar virtuale, tuttavia non posso fare a meno di pensare che i cosiddetti "pattern comportamentali" sarebbero esattamente gli stessi anche senza un qualsiasi intreccio narrativo alle spalle.
La stessa idea può essere applicata anche alla componente sonora e, a parte qualche raro caso, (**Jet Set Radio** o **Rez**) la sua funzione non interagisce con il game play.
Può creare ansia, angoscia, tensione, rendere l'esperienza più intensa, ma è innegabile che anch'essa sia null'altro che una "importazione" da un altro settore facente parte delle cosiddette arti tradizionali. E l'aspetto grafico come può inserirsi in questo contesto? E' indubbio che alcune opere videoludiche siano dei capolavori per quel che concerne il "level design", ma siamo veramente sicuri che questo comparto sia un elemento proprio del v.g.? Sfortunatamente una domanda del genere richiede una analisi lunga e articolata.
Azzardiamo una suddivisione dei differenti modi di produzione di immagini: pittura, fotografia, cinema, videogioco o immagini virtuali/sintetiche. E' chiaro come ci sia un filo rosso che lega questi settori, una linea evolutiva che parte dall'arte pittorica e arriva dritta dritta al videogioco. Forse alcune citazioni possono venirci in aiuto: Man Ray: "nonostante i suoi aspetti meccanici la fotografia mi aveva sempre affascinato in quanto modo di dipingere con la luce e con le sostanze chimiche". Godard: "il cinema è la fotografia 60 volte al secondo". Ora è chiaro come queste siano dichiarazioni da prendere con le pinze visto il gusto della provocazione proprio di queste due figure, tuttavia ci possono far capire come, analizzando le suddette arti dal punto di vista esclusivamente tecnologico, l'evoluzione sia intelligibile. L'arte del design presente in un v.g., quindi come diretta evoluzione dell'arte pittorica. Una volta si usava il pennello poi la macchina fotografica e ora per "dipingere" si usa il computer. L'unica cosa che viene, parzialmente, a mancare è il referente reale, che non è più esterno, ma legato, in parte, alle capacità immaginifiche del designer. D'altronde, concretamente, ciò che noi vediamo sullo schermo e chiamiamo "grafica" non sono altro che disegni, a volte fatti a mano magari, molto più spesso con l'ausilio di programmi appositi, che non sono altro che surrogati tecnologicamente avanzati dell'ormai primitivo pennello.
Dopo aver attuato questa decostruzione epifenomenica del videogioco sarebbe logico concludere quindi che l'unico aspetto veramente originale del v.g. sia proprio il gameplay. Abbiamo scavato e, sotto la crosta, sotto molti strati composti da fenomeni relativamente inutili ai fini strettamente pratici di quest'arte, abbiamo trovato il nucleo primitivo e originario. Se sposassimo "in toto" questa teoria si arriverebbe a una completa rivalutazione dei videogiochi del passato latori di una "purezza" unica, di un mega-specifico assoluto e totalizzante, e conseguentemente alla condanna inequivocabile delle opere odierne, ormai corrotte da tutti gli elementi extravideoludici che gli hanno fatto perdere la loro purezza formale. D'altro canto mi rendo conto di come una costruzione teorica simile sia difficilmente esperibile al giorno d'oggi e non solo per ragioni commerciali; si arriverebbe ad un proto-videogioco con una componente formale gigantesca, anzi forse addirittura ingombrante per i fini strettamente ludici. Un problema di ordine più concreto allora sorge. Il timore, fondato, è che privando il videogioco di tutte queste sue caratteristiche spurie si finisca per precludergli irrimediabilmente qualsiasi capacità espressiva, in particolar modo si arriverebbe a una totale aridità concettuale che, agli occhi di alcuni, renderebbe impossibile lo sdoganamento artistico del videogioco.
Ora, questo pensiero può anche essere condivisibile, ma, personalmente sono convinto che anche lo stesso gameplay/game design possa essere portatore di significati; così come la stessa sintassi cinematografica se modellata in un certo modo possiede capacità espressive/concettuali autonome rispetto alle altre parti del film (mi viene in mente "il montaggio costruttivista eisensteiniano"), così il gameplay di un videogioco è in grado di operare in questa maniera. Anzi, proprio un'attitudine del genere porterebbe ad un suo arricchimento e sviluppo. La storia sembra finita quindi: far evolvere (o forse involvere?) il gameplay per dotarlo di capacità espressive e tralasciare le altre componenti spurie, o meglio subordinarle allo specifico e renderle il meno invasive possibile. Tuttavia un colpo di scena è proprio dietro l'angolo: una teoria, in totale contrapposizione con quella appena formulata, mi balena, vertiginosamente, nella testa. Il videogioco con questa sua totale e onnicomprensiva convivenza non di vari stili ma addirittura di varie discipline artistiche rappresenta il punto più alto toccato dalla cultura moderna e contemporanea, in particolare del '900 e di tutti i tentativi di fondere in un unico "medium" vari generi o discipline artistiche. Si pensi alla stessa "opera totale" wagneriana: concettualmente il videogioco non se ne discosta molto, anzi, per certi versi ne è una sua perfetta oggettivazione. Ma il v.g.,in questa prospettiva, andrebbe oltre. Esso non si limita a fondere passivamente alcune discipline ma rappresenta sicuramente il settore in cui l'amalgama tra le varie arti è più riuscita e compenetrante. Forse la vera artisticità del v.g. consiste proprio in questo, nella perfetta e naturale miscellanea che esso attua tra i più disparati campi artistici, nell'inglobarli e allo stesso tempo nel superarli (penso al cinema, la cui interazione con lo spettatore è prettamente psicologica mentre nel v.g. viene portata sul piano materiale). Il v.g. sublima tutte le arti presenti in esso come nessun altro mezzo ha mai saputo fare, le innalza al massimo delle loro potenzialità, le attiva prepotentemente in una sinergia tesa a investire tutti (o quasi) i canali sensoriali dell'utente (**Rez** è un perfetto esempio di ciò). Quindi, dato che il secolo appena archiviato è stato caratterizzato da movimenti artistici che hanno attuato continui travasi tra le varie discipline, che hanno spezzato completamente la visione di un sistema artistico "a compartimenti stagni", il v.g. appare chiaramente come la massima espressione del secolo appena trascorso, un "medium" in cui affluiscono tutte le ricerche, tutte le contraddizioni, tutte le speranze e tutti gli intenti di una certa visione artistica che ha caratterizzato tutto il nostro secolo. La tecnica e l'arte, la scienza e la ricerca, tutto sembra confluire perfettamente in questo "medium" ammantandolo di un alone quasi mistico e fornendo un prodotto in cui la stessa materialità dell'oggetto nasconde totalmente e sorprendentemente la sua essenza come mai prima era successo. Un semplice pezzo di plastica circolare nasconde al suo interno tanta creatività che sembra quasi impossibile credere che essa sia contenuta in un oggetto così piccolo.
Inoltre, in una visione di questo tipo, la difficoltà di individuare uno specifico "forte" non si porrebbe più dato la loro sistematica caduta negli altri sistemi, anzi sarebbe un tratto distintivo in più che non farebbe altro che rafforzare la tesi di cui sopra. In una interpretazione, chiamiamola interdisciplinare, come questa, il problema che emerge però appare chiaro: alla pluralità di elementi presenti andrebbe irrimediabilmente sacrificata la capacità del v.g. di esprimere veramente qualcosa che vada oltre il semplice accumulo o la semplice compenetrazione, finirebbe per assumere un valore meramente simbolico, una specie di contenitore, che per quanto sublime e magnifico, rischierebbe di veder cancellata lentamente ma inesorabilmente la propria specificità che tenderebbe ad assolvere una funzione meramente ancillare rispetto agli altri elementi presenti (e purtroppo situazioni di questo tipo iniziano a manifestarsi con sempre maggiore frequenza).
Insomma verrebbe a mancare il filo conduttore, il collante principale, quello che per Wagner era la musica, ovvero l'arte sotto la cui egida avrebbe poi dovuto dipanarsi l'intera opera. Ed è proprio in questo aut-aut critico che il videogioco si dibatte e, ahimè, ne rimane invischiato. Espressione effimera, del niente, poiché espressione di troppe cose o espressione di un qualcosa che ormai è andato irrimediabilmente perduto o che forse addirittura non è mai esistito se non come idealizzazione di un passato irrecuperabile. Due visioni totalmente opposte, sicuramente estreme, apparentemente poco inclini a scendere a compromessi l'una con l'altra. Sarebbe ipotizzabile quindi una terza via, incentrata sulla promiscuità tra queste due, sulla convivenza pacifica, sullo sviluppo biunivoco di questa supposta diarchia? Personalmente non prendo posizione. Mi sono limitato ad esporti due linee evolutive che il videogioco dovrebbe, a mio avviso, seguire per poter esprimere al massimo le sue enormi e ancora latenti potenzialità.
Giovanni Moroni
gkhdrm@tin.it

Q&A <File #005>

Nomi?
Noritaka Funamizu e Makoto Ishii.

Società e qualifica?
NF: Direttore generale del Production Studio 1 di Capcom.
MI: Game designer nello stesso Studio.

A quale progetto state lavorando ora?
NF & MI: *AutoModellista*.

Come definireste il vostro lavoro?
NF & MI: Il meglio. E' un lavoro dove facciamo quello che vogliamo, ci divertiamo e possiamo esprimerci liberamente.

Come avete iniziato?
MI: Prima di finire a lavorare in Capcom ero un illustratore.
NF: Io ho fatto la trafila tipica delle software house giapponesi. Ho iniziato lavorando qui part-time e poi sono stato assunto come impiegato fisso.

Il vostro videogioco preferito?
MI: Mi piacciono i racing game in generale, ma non c'è un titolo particolare.
NF: Non ne ho. Non gioco praticamente mai.

Perché?
NF: Ultimamente credo manchino del tutto titoli interessanti e che mi facciano venir voglia di giocare. I videogames preferisco farli che giocarli.

Il vostro piatto preferito quando lavorate?
NF & MI: Qualsiasi cosa contenga carne.

Notte o giorno?
NF: Notte.
MI: Giorno.

La vostra bevanda preferita?
NF: Sake.
MI: Coca-cola.

2D o 3D?
NF & MI: Sono modi differenti per esprimere i medesimi concetti. Sono validi entrambi.

Avete animali in casa o in studio?
NF: Assolutamente nessuno.
MI: Io ho dei pesci tropicali.

Primo videogioco giocato?
NF: *Space Invaders*.
MI: *Street Fighter*.
NF: (ridendo) Lo dici solo perché ci sono qua io! [Funamizu ha collaborato alla realizzazione degli storici picchiaduro Capcom, ndr]
MI: (ridendo) No, no, giuro! A dire il vero ho iniziato a giocare piuttosto tardi, solo quando sono entrato in Capcom. Quando ero disegnatore, non giocavo mai.

Pensate di saper fare bene il vostro lavoro?
NF & MI: Speriamo di sì.

I vostri buoni propositi per il prossimo anno?
NF: Propositi non ne ho, ma se parliamo di progetti vorrei fare un viaggio nello spazio.
MI: Io vorrei correre in macchina invece.

Il videogioco che vorreste aver realizzato?
MI: Hmmm, nessuno in particolare.
NF: *Phantasy Star Online*.

Ultimo film visto?
NF: L'ultimo di Miyazaki, *Sen to Chihiro no kamikakushi*.
MI: *Jurassic Park 3*, in DVD.

Com'è?
MI: Passabile, ma sicuramente peggio del film di Miyazaki (ride).

Se non aveste fatto il vostro lavoro dove sareste ora?
NF: Non ne ho proprio idea. Giuro.
MI: Io farei probabilmente il panettiere.

Genere videoludico preferito?
NF: Nessuno.
MI: Giochi di guida.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
NF & MI: Se si parla di generi ludici completamente diversi da quanto visto finora, la risposta è negativa. Ma è chiaro che è sempre possibile trovare qualcosa di nuovo, modificando i generi già esistenti. Un genere che si presta particolarmente in questo senso è quello degli action game: in futuro è probabile che vedremo sempre qualcosa di diverso in questo ambito.

Ultima occasione nella quale vi siete ubriacati?
NF: L'altroieri, in compagnia di amici.
MI: Io sono astemio.

Siete videogiocatori?
NF: No.
MI: Sì.

Il vostro mito?
NF: Zico
MI: Michael Jordan.

Cosa aiuta la creatività?
NF & MI: Impossibile dirlo. Tutto, probabilmente. Per quanto ci riguarda, ad esempio, ogni volta che vediamo un film o leggiamo un fumetto cerchiamo di estrapolare le idee interessanti e di pensare a cosa abbia portato l'autore ad escogitare una trovata simile. Per questo motivo non riusciamo mai ad andare al cinema e a goderci il film in santa pace, perché stiamo sempre attenti a soluzioni particolari e dettagli apparentemente poco interessanti...

Di cosa avete paura nel vostro lavoro?
NF & MI: Bella domanda. Abbiamo paura di avere un obiettivo e di non riuscire a raggiungerlo. Per questo motivo cerchiamo di avere sempre a disposizione una soluzione di riserva, nel caso ci si trovi in difficoltà.

Di cosa avete paura nella vita?
MI: Di mia madre!
NF: Dei fantasmi e delle presenze spettrali.

PS2, Xbox o GameCube?
NF & MI: PS2 e GameCube.

Perché?
E' il mercato più grande.

Volete dedicare questa intervista a qualcuno?
NF & MI: A tutto lo staff di *Auto Modellista*.

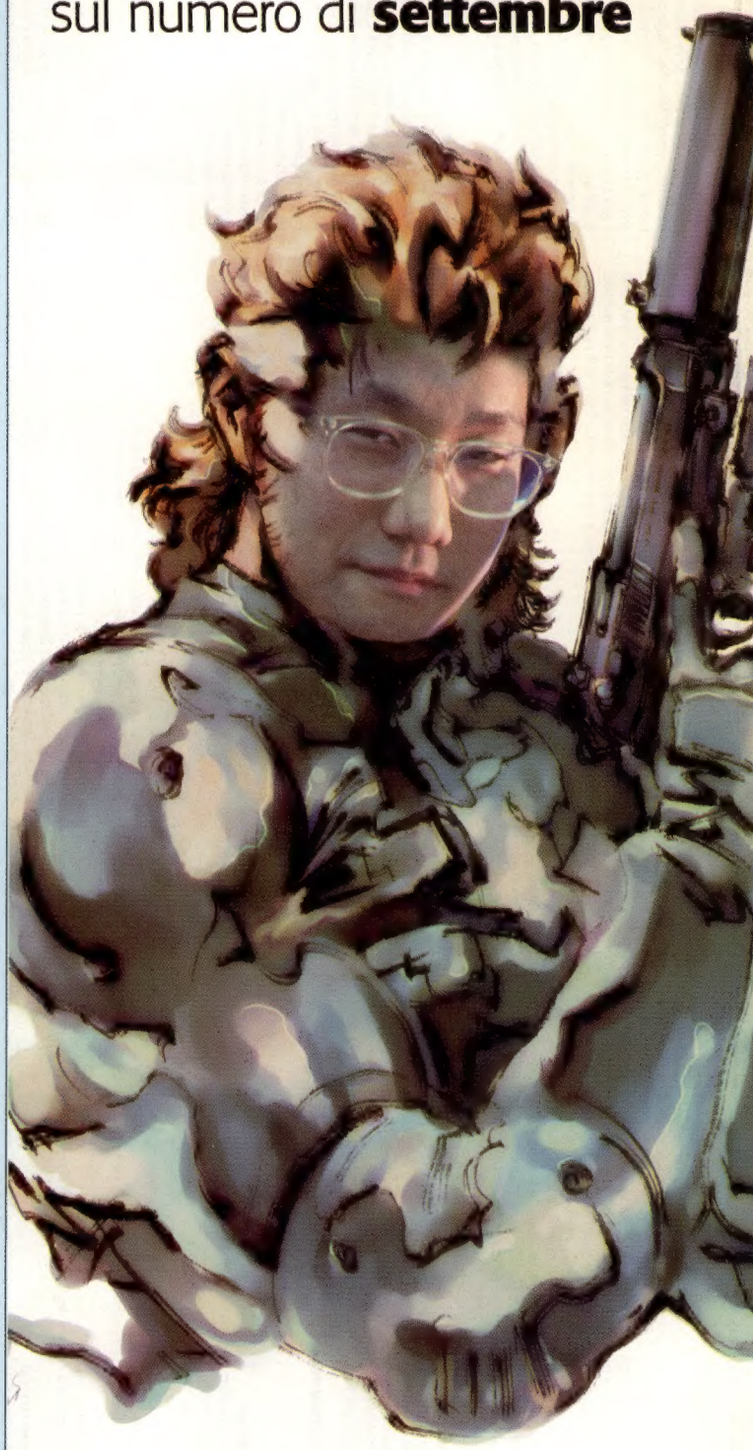
Cosa farete dopo questa intervista?
NF & MI: Torneremo al lavoro, purtroppo.

Credete che queste domande fossero stupide?
NF & MI: (ridendo) No, interessanti.

NEXTMONTH

Metal Gear Solid 2 ha suscitato e continua a suscitare sentimenti contrastanti nel pubblico videogiocante. C'è chi lo considera un autentico capolavoro e chi lo ritiene un prodotto incredibilmente sopravvalutato, astruso ed incoerente. La verità è che al di là dell'eccellente realizzazione tecnica, **MGS2** è un testo molto complesso di cui non è facile cogliere pienamente il senso. Pertanto...
Il mese prossimo **Super Console** si cimenta in una nuova impresa: non più una semplice recensione di un titolo di successo, ma un'analisi critica di un'opera e del pensiero di un autore.

sul numero di **settembre**



"Questo è il mio Metal Gear e posso distruggerlo se voglio"

Hideo Kojim

VIPER -V16-

LIMITED EDITION

Divertente *Spara e Fuggi* a scorrimento orizzontale con grafica 2D

Gallery di Immagini con le migliori illustrazioni della serie Viper (100-200 immagini in tutto)

Bonus: le prime immagini senza censure della serie Viper e alcuni accessori per il desktop.

25,00 € al pubblico

Solo per PC

LoveLoveShow!

VIPER -V16-

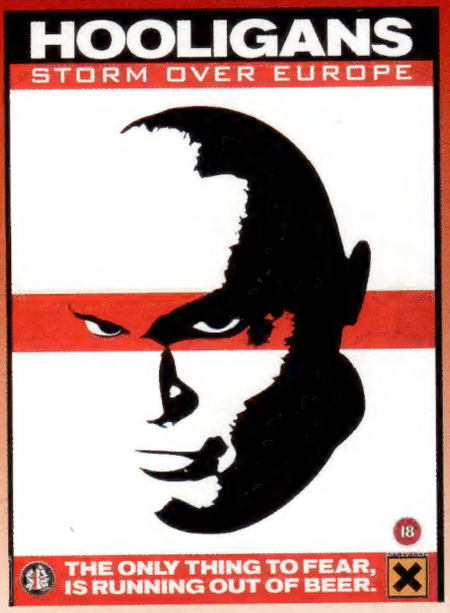
10 + SINGOLE MISSIONI

Gioca contro gli altri Hooligans della fazione avversaria

5+ LIVELLI IN MULTIPLAYER

Gioca con o contro i tuoi amici in rete locale o Internet

Scegli uno dei quattro tipi di gioco



neWave

PRODOTTI IN ESCLUSIVA · RISERVATO AI RIVENDITORI

via b. da montelupo 62 - 50142 firenze - tel. 055.7326048 - fax 055.7326247 - info@newave.it - www.newave.it

Numero Verde 800-99.09.13

Via Padova, 195 Milano
(MM Cimiano) 02 27202795

Via F. Casati, 1 Milano
(MM P. ta Venezia) 02 29517348

C. so Colombo, 7 Milano
(MM P. ta Genova) 02 89422337

Via Pordenone, 34 Milano
(MM Udine) 02 26417430

Via Melzi, 47 Legnano (Mi)
0331 455078

Via Pinamonte
da Brembate, 18 Bergamo
035 237801

Via Trieste, 36 Brescia
030 3776107

Via Italia, 3 Seriate (Bg)
035 301408

Loro hanno scelto

... e tu?

Via Venezia, 13 Parma
0521 784774

La città dei Bambini
Via IV Novembre, 47 Crema
0373 81979

Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

BG Games Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 bg_games@yahoo.it www.bggames.it